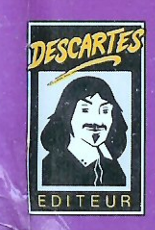
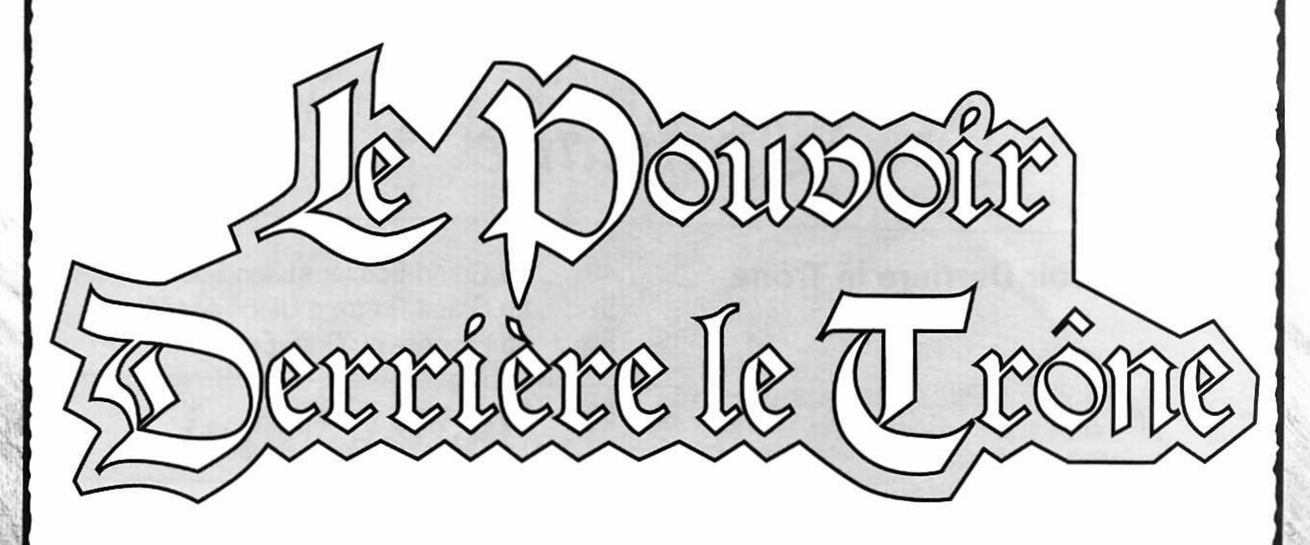
Le Pouvoir Derrière le Trône

Aventure et Intrigue dans la Cité de Middenheim





SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP



Création : Carl Sargent

Rédaction et Développement :
Derrick Norton, Phil Gallagher, Graeme Davies

Couverture : Les Edwards
Paln de la Cité : Charles Elliot, H, John Blanche
Illustrations intérieures :
Russ Nicholson, Martin McKenna, Paul Bonner, Tony Hough

Une production de GAMES WORKSHOP STUDIO

EDITION FRANCAISE par JEUX DESCARTES
Traduction : J.P. Chardousse
Révision : Michel Serrat,
Collection dirigée par : Henri Balczesak,
Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de Amédée Briggen et de la SARL In Edit.

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :
Jeux Descartes (Warhammer JRF) - 5, rue de la Baume Paris 75008
en vous assurant d'y joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

Sous licence de GAMES WORKSHOP Ltd.
Cet ouvrage renferme des illustrations dont les droits sont la propriété de Games Workshop Ltd
Power Behind the throne © 1990 Games Workshop Ltd. - Tous droits réservés.
ISBN : 2-904783-95-4
Ce livre ne peut être reproduit en totalité ou en partie et par quelque procédé que ce soit sans l'accord préalable de l'éditeur, à l'exception des documents dûement spécifiés dans le texte et pour usage personnel uniquement.

Sommaire

Le Pouvoir Derrière Le Trône

Introduction

Bienvenue dans **Le Pouvoir Derrière Le Trône**, la quatrième aventure de la campagne de **L'Ennemi Intérieur**. Après avoir eu à faire avec les Forces du Chaos, disséminées un peu partout à travers L'Empire, les personnages finiront par se retrouver dans la grande Cité-forteresse de Middenheim, patrie du tout puissant Culte d'Ulric, et dans laquelle se déroule le plus grand Carnaval de tout le Vieux Monde. Depuis plus de 2500 ans, Middenheim se maintient toujours ; elle a triomphé de la Peste et de nombreux sièges ennemis, mais survivra-t-elle à la corruption et à la perfidie qui la minent de l'intérieur ?

Cette aventure se déroule pendant le célèbre Carnaval de Middenheim et les personnages y trouveront tout ce qu'il faut pour le ravissement des yeux et des oreilles. Bien que les festivités n'effacent pas le reste. Tandis que le peuple chante et danse, les Nains de Middenheim se préparent à partir. Pendant que la noblesse bâfre et s'amuse, les sorciers s'apprêtent à lever les défenses de la Cité. Et, tandis que les voleurs patrouillent dans les rues la nuit, les prêtres prient avec ferveur.

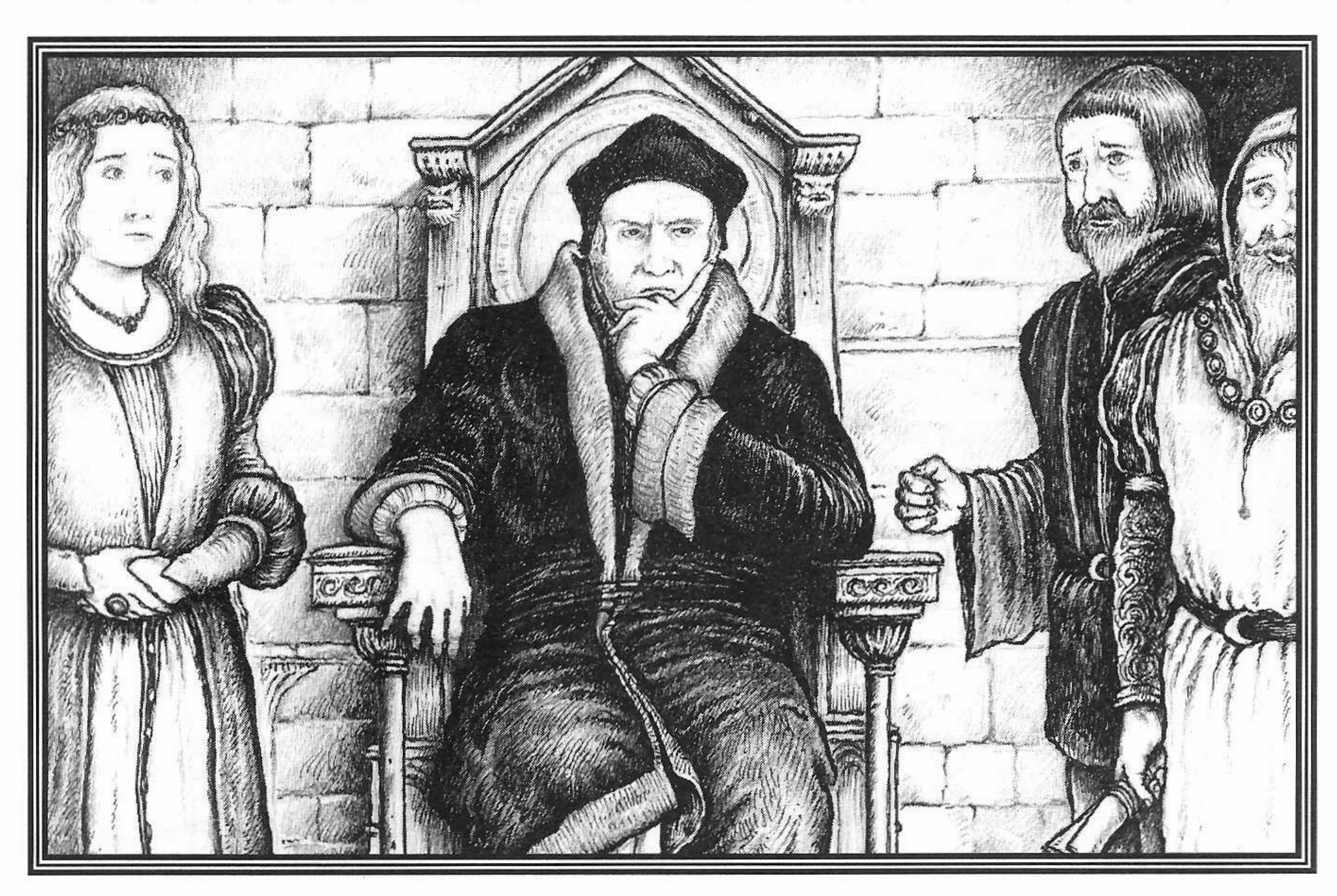
Pour la secte de la Main Pourpre, le Temps du Changement est déjà là et les plans fomentés depuis des décennies vont enfin porter leurs fruits. Mais tout n'est pas aussi simple qu'il y paraît, et seuls quelques individus connaissent la teneur exacte des événements qui vont survenir. Pour un seul homme, un génie, chaque jour qui passe le rapproche de la victoire finale. Tandis qu'il patiente et veille, les habitants de Middenheim jouent les rôles qu'il a écrits pour eux, il y a déjà longtemps de cela. C'est un homme confiant et arrogant ; c'est lui **Le Pouvoir Derrière Le Trône**.

Et, comme il s'agit d'un épisode de la campagne de **L'Ennemi Intérieur**, vous trouverez cette aventure encore plus intéressante si vous avez joué les actes précédents : **Erreur Sur La Personne**, **Ombres Sur Bögenhafen** et **Mort Sur Le Reik**. Il est cependant possible de faire jouer ce scénario indépendamment de la campagne, mais vous devrez alors vous assurer que les personnages ont achevé *au moins* deux Carrières.

Le Pouvoir Derrière Le Trône se suffit à lui-même, ne nécessitant qu'un exemplaire de **WJRF** et quelques dés. Toute l'action va se passer autour du grand Carnaval de Middenheim, et tout est décrit en détails dans les pages de ce livre. Toutefois, une fois l'aventure terminée, vos joueurs pourraient souhaiter explorer la Cité plus en détails (et ils ont de quoi faire !). Il vous sera peut-être alors utile de vous procurer un exemplaire de **Middenheim — La Cité du Loup Blanc**. Naturellement, **Middenheim...** et **Le Pouvoir Derrière Le Trône** sont totalement compatibles et complémentaires, et, si vous décidez de combiner les deux, votre campagne devrait atteindre des sommets dont vos joueurs se rappelleront longtemps...

Intrigue à Middenheim : un récapitulatif

Depuis de nombreuses années, la secte de la Main Pourpre a toujours cherché à s'emparer du pouvoir dans les grandes villes de L'Empire. Elle n'est pas loin d'y parvenir à Middenheim, ceci grâce à l'esprit brillant d'un



seul homme : Karl-Heinz Wasmeier, son chef. Wasmeier, qui était autrefois un Sorcier talentueux et ambitieux, a été corrompu par la soif du pouvoir. Grâce à son esprit vif, il a grimpé rapidement les échelons pour se retrouver à la tête de la secte. Cependant, il s'est vite rendu compte que les Sorciers — bien que vitaux pour la défense de Middenheim — ne jouaient qu'un faible rôle à la Cour du Graf. Il abandonna alors la Sorcellerie pour se consacrer à la législation. Wasmeier progressa rapidement dans cette nouvelle profession, toujours grâce à sa grande intelligence. En moins de dix ans, il réussit à obtenir le poste convoité : être l'un des trois Seigneurs des Lois du Graf. Usant de l'influence de sa position, il contribua grandement à faire placer des sectateurs à des postes importants, tout en se préparant pour le moment où ils pourraient frapper. Tout marchait à la perfection, lorsque Wasmeier vit une occasion qu'il ne pouvait laisser passer...

Après la mort de sa seconde épouse, le Graf Boris entra dans un profond état de déprime, et s'en remit entièrement aux conseillers de sa Cour pour établir les nouvelles lois. Wasmeier en conclut que, en contrôlant la Cour, il contrôlerait le Graf — et par extension la ville de Middenheim. Le meurtre, la traîtrise, le chantage et l'hypnotisme ; tous les moyens furent bons. En usant de son influence, Wasmeier put même faire voter de nouveaux impôts à l'intention des Nains, des Sorciers et des Prêtres. Ceci n'alla pas sans mal mais, comme le peuple n'était pas concerné, l'affaire n'eut pas beaucoup d'échos chez les Middenheimois en général. Au moment où débute cette aventure, qui va se dérouler pendant toute la Semaine du Carnaval, la colère qui gronde chez les Nains, les Sorciers et les Prêtres est noyée par l'allégresse qui règne dans la grande partie de la population qui se prépare à la fête. Par ailleurs, tous les membres de la secte ont reçu comme instruction d'appuyer cette loi, et leurs voix combinées ont largement contribué à influencer l'opinion publique. Naturellement, le Carnaval va bien finir un jour mais, lorsque cela arrivera, il sera déjà trop tard. La machination secrète de Wasmeier aura été mise à exécution — un coup d'état si parfait et si discret que Middenheim deviendra un nid du Chaos qui corrompra L'Empire pour les siècles à venir !

Le but des personnages

L'objectif principal des personnages est de gagner suffisamment d'influence auprès du Graf pour faire abroger ces nouveaux impôts et, dans un même temps, de découvrir qui est responsable de tout ceci, et donc d'empêcher le Chaos de s'emparer de Middenheim. Ils ont plusieurs étapes à franchir pour parvenir à leurs fins.

Les PJ devront d'abord récolter toutes les informations possibles sur la vie politique de la Cité, apprendre qui a de l'influence sur le Graf Boris et essayer de rencontrer ces personnes. Tandis qu'un certain nombre de PNJ — tel que le Grand Sorcier — seront bien disposés envers les personnages, d'autres auront beaucoup à perdre si les aventuriers fourrent leur nez dans leurs affaires. Pour mettre ces derniers PNJ de leur bord, les personnages devront d'abord les convaincre de leurs compétences, et ensuite faire quelque chose au sujet de la façon dont Wasmeier les tient (par l'intermédiaire de ses amis). Au début de l'aventure, ces PNJ sont tous soucieux de réagir à propos de ces fameux impôts, mais sont effrayés à l'idée de s'exprimer librement à ce sujet : le Chancelier parce que son fournisseur de drogue menace de lui couper les vivres ; le Grand Prêtre parce que les lettres d'amour qu'il a écrites à la maîtresse du Graf risquent d'être rendues publiques ; un des Seigneurs des Lois parce que sa nièce a été enlevée ; et ainsi de suite. Après avoir obtenu suffisamment d'appuis et d'influence, les PJ pourront demander une audience auprès du Graf pour faire abroger ces impôts et, dans le meilleur des cas, démasquer le vil traître.

Anticiper le cours des événements

Au début, les aventuriers tâtonneront certainement dans l'obscurité la plus totale, à la recherche d'indices qui leur diront où ils en sont. Mais, petit à petit, les fils se rejoindront et les PJ seront en mesure de tisser la (petite) toile d'influence dont ils ont besoin pour obtenir cette audience cruciale avec le Graf Boris. Pour cela, certains PNJ sont de toute première importance. Comme le Tableau récapitulatif des PNJ principaux le montre, ce sont les *Seigneurs des Lois*, le *Chancelier*, la *Favorite* et la *"Princesse"* qui ont le plus d'influence sur le Graf, et au moins deux de ces "entités politiques" devraient être en faveur des PJ pour qu'un certain réalisme soit respecté. Cependant, les autres PNJ sont plus facile à convaincre, et il sera certainement plus aisé de les approcher en premier. Le MJ peut différer les rencontres les plus importantes jusqu'à ce que les personnages (et les joueurs) se sentent vraiment dans l'ambiance de l'aventure.

Si le groupe a déjà joué dans **Mort Sur Le Reik**, les personnages devraient être à la recherche de Gotthard von Wittgenstein. Bien que leurs questions ne puissent trouver de réponse (le jeune Gotthard a modifié son aspect et son identité, et sert actuellement la secte du Sceptre de Jade de par sa position de chef, à la fois de la Guilde des Marchands et de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts), une telle enquête devrait conduire les PJ à la conclusion qu'il y a là un étrange mystère à résoudre.

En gardant ceci à l'esprit, le PNJ Ménestrel est là pour leur fournir une première direction : par intuition (et quelques connaissances), il a la terrible sensation que quelque chose de très mauvais est en train de se passer. Une rencontre avec Rallane le Ménestrel devrait mettre rapidement les PJ sur la bonne voie.

Les joueurs peuvent être amenés à penser que se mêler de la vie politique d'une grande Cité est voué d'avance à l'échec ; il y a tellement d'ennemis en puissance qu'un seul faux pas de leur part peut les faire emprisonner, ou pire encore. C'est une crainte fondée, car attirer l'attention sur eux ne serait pas une bonne idée.

Toutefois, la célébrité et la fortune ne sont pas pour ceux qui ne font rien, et leur devise doit être : « qui ne risque rien n'a rien ». Les premières rencontres sont destinées à apaiser les craintes des PJ, et le fait que certains d'entre eux aient été lourdement taxés en pénétrant dans Middenheim devrait leur fournir une motivation supplémentaire pour modifier le cours des choses. Il y a de nombreuses manières pour attirer les joueurs dans le courant de l'intrigue et, une fois immergés dans l'aventure, ceux-ci pourront progresser ensuite de leur propre chef.

Une grande partie de l'aventure sera véritablement du jeu de rôle. Puisque les PJ espèrent interagir avec des PNJ importants, attendez-vous à ce que vos joueurs passent une bonne partie de leur temps (réel) à s'organiser et à discuter. Lors de telles rencontres, ne laissez pas trop facilement les Tests de *Sociabilité* décider des réactions ; laissez les actions et les mots employés parler d'eux-mêmes. Un bon ou faible score en **Soc** ne devrait pas rendre l'aventure arbitrairement plus facile ou plus difficile (bien que vous puissiez en tenir compte quelquefois pour aider ou retarder les PJ).

En fin de compte, les PJ devraient avoir suffisamment de "piston" pour obtenir une audience auprès du Graf. Mais l'aventure n'en sera pas finie pour autant. Il est très probable que les personnages en concluent que le Seigneur des Lois Höflich (en fait un Doppelgänger aux ordres de Wasmeier) est le responsable de toute l'histoire (voir *L'Intrigue*, p 8). C'est pourquoi il est virtuellement impossible de démasquer Wasmeier comme le véritable chef de la secte avant d'avoir rencontré le Graf.

Cependant, même si le Graf et sa Cour félicitent les PJ, Wasmeier se rendra compte qu'il n'a plus le contrôle de la situation et fuira le palais. Lorsque la vérité sera découverte, il s'ouvrira une opportunité pour les PJ de devenir de vrais héros : ce sera de partir à la poursuite de Wasmeier à la demande du Graf lui-même ! S'ils remplissent cette mission avec succès, ils auront accès à la plus grande des récompenses lorsque le Graf Boris les admettra dans le noble Ordre d'élite des Chevaliers Panthère.

ABRÉVIATIONS

A = Nombre d'Attaques en combat rapproché (avec ou sans armes)
B = Points de Blessures
CC = Capacité de Combat
Cd = Commandement
Cl = Sang-froid (Calme)
CO = Couronne d'Or
CT = Capacité de Tir
D = Dommages
Dex = Dextérité
DS = Niveau de Difficulté de Serrure
E = Endurance
F = Force
FE = Force Effective des armes de distance
FM = Volonté (Force Mentale)
I = Initiative
Int = Intelligence
LCI = La Campagne Impériale
M = Potentiel de Mouvement
MCLB = Middenheim — La Cité du Loup Blanc
MJ = Maître de Jeu
MSLR = Mort Sur Le Reik
OSB = Ombres Sur Bögenhafen
P = Portée des armes de distance
PA = Points d'Armure
PE = Points d'Expérience
PJ = Personnage-Joueur
PM = Points de Magie
PNJ = Personnage Non-Joueur
Prd = Parade
R = Résistance des objets
Rch = Temps de Rechargement des armes de distance
Soc = Sociabilité
WJRF = Livre de règles de Warhammer — le Jeu de Rôle Fantastique

Note : Lorsque cela est applicable, les armes indiquées dans les possessions d'un PNJ sont suivies par les modificateurs de *Capacité de Combat*, d'*Initiative*, de *Parade* et de *Dommages*. Notez aussi que les *Armes Simples* (haches, épées, gourdins, masses et marteaux à une main) n'ont pas de modificateurs.

Un astérisque (*) après une Caractéristique dans le Profil d'un PNJ indique que les effets d'une Compétence (ex.: *Force accrue*) ont été inclus dans le score de cette Caractéristique.

La Cité de Middenheim

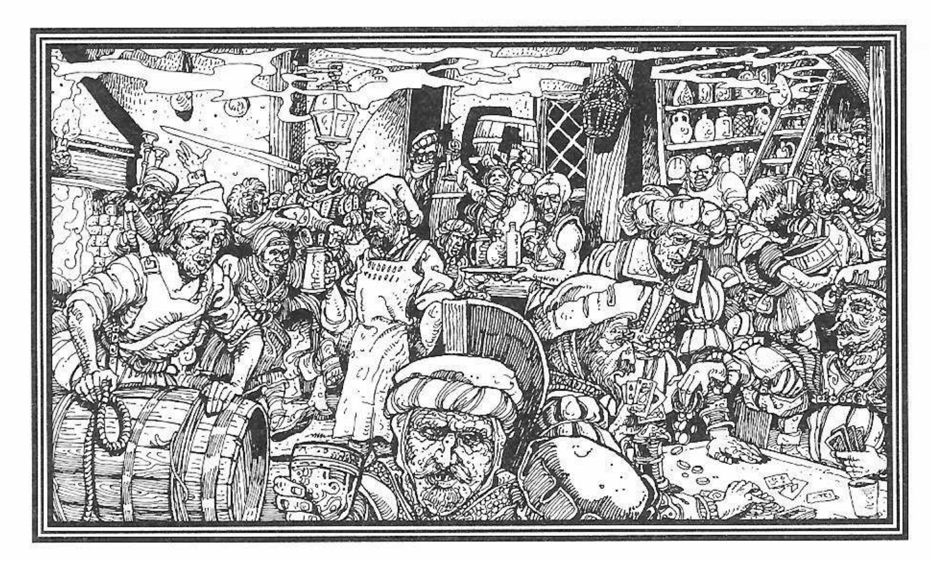
[redacted]

plus redoutée, d'accéder à la Cité consiste à emprunter l'un des deux systèmes de chaises ascensionnelles. C'est un moyen rapide, même si quelque peu "exposé", pour les piétons de pénétrer dans Middenheim.

Enfin, la rumeur veut que le Fauschlag, sur lequel la Cité est perchée, soit criblé de mines et de tunnels creusés par les premiers Nains de Middenheim. Les faits qui sont der- [redacted]

dans la façon de vivre générale de tout un chacun que les Nains considèrent Middenheim comme un lieu de vacances idéal. Ceci explique que les manières du peuple de Middenheim apparaissent souvent comme frustres aux yeux des étrangers en visite dans la ville.

Naturellement, les habitants ne voient pas les choses sous le même angle. C'est [redacted]



Les autres races se sentent moins chez elles : les Halfelings, qui sont la deuxième race non-humaine la plus nombreuse (environ 300 individus), travaillent généralement dans la restauration, bien que le quartier de la ville connu sous le nom de Kleinmoot abrite un nombre considérable de Halfelings artisans.

On dénombre un peu moins d'une centaine d'Elfes à Middenheim. La Cité n'offre pas beaucoup d'intérêt pour un Elfe, à moins qu'il ne soit magicien.

Les Gnomes se font rares : les différences radicales qui existent dans le sens de l'humour des Gnomes et des Middenheimois font que les Gnomes ne restent généralement pas plus longtemps dans la Cité que le strict nécessaire.

Le gouvernement

Middenheim est dirigée par le Graf Boris Tödbringer, Electeur Impérial. C'est "Le Grand Chef". L'autorité du Graf Boris ne s'arrête pas aux murailles de la ville ; Middenheim est une Cité-Souveraine et, à ce titre, son contrôle s'étend sur une zone de 50 km de rayon, à partir de la ville.

Le fait que Middenheim soit une Cité dédiée à l'érudition a influencé la façon de gouverner. Ainsi, plutôt que de conserver le pouvoir absolu, la lignée des Tödbringer s'est, depuis de nombreuses années, entourée de conseillers. Ces conseillers sont chargés de prendre contact avec les habitants, directement et indirectement, et ainsi les sentiments et les avis du peuple sont communiqués au Graf lui-même. Les différents moyens d'influencer le Graf, qui constituent le principal intérêt de cette aventure, sont expliqués en détails à la page 8.

Depuis quelques mois, le rôle des conseillers du Graf a pris de plus en plus d'ampleur. Le Graf a sombré dans un profond état dépressif consécutif à la perte de sa seconde femme, la Duchesse Anika-Elise, il y a près d'un an de cela — sa première épouse étant décédée à la naissance de son second fils et héritier, Stefan.

En des circonstances normales, le pouvoir aurait dû être exercé par le Baron Stefan. Malheureusement, son esprit se dégrada au fil de sa croissance et il est loin, aujourd'hui, d'être à la hauteur de cette tâche. Le premier fils du Graf, le Baron Heinrich, possède des capacités physiques et mentales remarquables mais, étant un enfant illégitime, il ne peut être héritier direct. Des précisions supplémentaires sur la famille Tödbringer vous sont fournies à la page 10.

En ce qui concerne le grand public, Middenheim possède (ou est possédé par) de nombreux organismes administratifs qui n'existent que pour le servir — si "servir" est toutefois le verbe qui convient. Il est probable que les PJ utiliseront ces divers organismes comme sources d'information, et des précisions les concernant pourront être trouvées à la page 27. Comme toute grande ville qui se respecte, Middenheim abrite en son sein un grand nombre de Guildes, dont les deux plus importantes sont, et de loin, la Guilde des Sorciers et des Alchimistes, et la puissante Guilde des Marchands. Prennez note des cas où les PJ interfèrent avec les activités et les intérêts des membres de ces Guildes ; ces institutions n'ont aucune raison de se montrer bienveillantes envers des étrangers qui viennent causer du désordre.

Les religions

Comme vous vous en doutez, la religion principale à Middenheim est celle d'Ulric. Le Grand Prêtre du Temple d'Ulric de la Cité est un individu vraiment puissant, puisqu'il est également Electeur Impérial ainsi que chef suprême du culte dans le Vieux Monde. En dépit du rôle incontestable que joue le culte d'Ulric dans la vie politique de la Cité, le citoyen moyen n'est pas beaucoup concerné par la religion. Les autres cultes les mieux représentés sont ceux de Sigmar et de Shallya. Cependant, et pour des raisons historiques, il existe quelques différents entre les religions de Sigmar et d'Ulric, aussi les Clercs de Sigmar devraient se montrer prudents sur le choix de ceux qu'ils ennuient (si cela devait arriver...).

La loi et l'ordre

Middenheim est dotée d'un système judiciaire très sophistiqué, du moins suffisamment pour faire de la pratique de la loi une activité profitable. Toutefois, et en ce qui concerne cette aventure, le MJ n'aura pas besoin de trop s'en préoccuper. Pendant la Semaine du Carnaval, les lois habituelles de Middenheim sont, dans une certaine mesure, ignorées. Etant donné le nombre de personnes qui se rendent à la Cité pour le Carnaval, la meilleure attitude à avoir envers les fauteurs de trouble consiste soit à les enfermer pendant la semaine entière, soit à les expulser et à les menacer de mort s'ils reviennent. Cette dernière sanction a raison même des plus récalcitrants !

Chaque Capitaine de la Garde bénéficie également d'une grande liberté de jugement — ce qui aboutit souvent à des abus — lorsqu'il doit régler des délits mineurs. Tant que les PJ ne causent aucun ennui sérieux, comme insulter le Capitaine de la Garde, ils devraient se sortir d'une quelconque bagarre avec une simple réprimande. Naturellement, un homicide (même en état de légitime défense) reste un problème sérieux. Si des témoignages viennent confirmer la version des faits des PJ, ils échapperont à une arrestation immédiate, mais l'incident attirera l'attention sur eux (des "officiels", comme des habitants qui le sont moins).

En règle générale, toute rencontre avec les représentants de la loi impliquera 1D4 +2 Gardes conduits par un Garde d'Elite. Dans les quartiers riches de la Cité, chaque patrouille sera constituée d'un même nombre de Gardes (mais tous d'Elite) et sous l'autorité directe d'un membre des Chevaliers Panthère, la force de combat personnelle du Graf. Leur rôle est un peu différent de celui des patrouilles normales mais, en période de Carnaval, tout le monde doit participer et mettre la main à la pâte — même les Chevaliers Panthère.

Les secteurs de la Cité

La disposition de Middenheim est montrée sur le *Plan 6* voir annexes) qui précise également les emplacements importants. Une brève description des principaux secteurs suit, ainsi que les positions des lieux spécifiques à cette l'aventure. Employez ces informations pour déterminer le type de lieu et l'attitude des gens dans ces zones. Les auberges, en particulier, reflètent bien le quartier dans lequel elles se trouvent.

Secteur du Palais

C'est le quartier le mieux entretenu de toute la ville, puisqu'il abrite le *Middenpalaz* où vivent le Graf et la plupart de ses conseillers. Toutefois, les trois grands chefs militaires possèdent leurs propres résidences près des casernements de chaque côté de la Kriegerplatz. Des détails sur ceux-ci et sur d'autres PNJ se trouvent aux p 36-70.

N1 Commandant Ulrich Schutzmann
N2 Général Johann Schwermutt
N3 Maréchal Maximillian von Genscher

Les patrouilles de gardes sont extrêmement fréquentes dans cette zone et, à moins d'être déguisées pour se faire passer pour de

riches citoyens, les PJ attireront automatiquement l'attention sur eux — aussi ils feraient bien d'avoir une explication toute prête sur la raison de leur présence !

Grafsmund-Nordgarten

Second, au point de vue richesse, après le secteur du Palais qui le jouxte, ce quartier est également très bien entretenu (et gardé). On peut y trouver toutes sortes de gens : nobles, marchands, artisans et ainsi de suite. Toutefois, ils partagent tous les mêmes signes extérieurs de richesse, et en appeleront à la Garde plutôt que de se commettre personnellement avec la "racaille". Cette zone abrite également les demeures de deux des plus respectés notables de Middenheim :

N4 Seigneur des Lois Reiner Ehrlich
N5 Seigneur des Lois Karl-Heinz Wasmeier

Le troisième Seigneur des Lois, Joachim Höflich, réside au Palais Intérieur (voir *Secteur du Palais*, ci-avant).

Ulricsmund

C'est d'abord un quartier résidentiel, habité par des gens relativement aisés. C'est aussi le foyer d'un membre de haut-rang de la Guilde des Sorciers et des Alchimistes :

N6 Substitut Janna Eberhauer

Altmarkt-Alquartier

L'Altmarkt est une zone très active où s'exerce la plupart du négoce portant sur les produits alimentaires, ce qui explique la présence assidue des Halfelings en ce lieu. L'Altquartier est un endroit totalement différent, puisqu'il s'agit des quartiers d'habitation des membres les moins recommandables de la Cité. Si les PJ sont impliqués dans une rixe dans cette zone, ils devront se débrouiller seuls : la Garde de la Cité patrouille rarement dans les petites ruelles sombres et étroites de l'Altquartier.

Les éléments criminels que l'on peut trouver ici tueront sans réfléchir, respectueux du principe selon lequel il vaut mieux s'être trompé mais rester sain et sauf que discuter et perdre la vie. La drogue forme une grande part des revenus (et des dépenses) des nombreux habitants du quartier, et ceci va d'ailleurs avoir son importance au cours de l'aventure.

N7 La Fosse

Porte Sud-Ostwald

En dépit de sa pauvreté, le quartier "résidentiel" de la Porte Sud attire les plus respectables parmi les citoyens de la classe inférieure (le "peuple"). Les gens ici sont endurcis par la misère, mais partagent un sens commun de l'honneur. On peut dire la même chose du quartier Ostwald.

Il est dit que les chances de se faire agresser dans ce secteur sont à peu près les mêmes que dans l'Altquartier, mais que les brigands d'Ostwald évitent, autant que possible, de trucider leurs victimes. La Garde de la Cité patrouille aussi rarement dans cette zone, mais quand elle le fait, elle se déplace en force. C'est un endroit où les gens gardent ce qu'ils savent pour eux (du moins tant que l'argent n'entre pas dans la discussion), ce qui en fait une retraite idéale pour un PNJ principal :

N8 Repaire de Brunhilde Klaglich

Neumarkt-Osttor

Le deuxième grand marché de Middenheim se tient dans le quartier Neumarkt, et l'on peut y trouver de tout *sauf* de la nourriture. Toutes sortes d'artisanats y sont représentés et l'endroit déborde d'activité.

Dans une certaine mesure, le quartier voisin d'Osttor produit une sensation presque opposée puisque c'est là qu'habitent la plupart des divers employés administratifs de la Cité (classe moyenne/basse). En dépit de ces derniers, le secteur possède une vie sociale active, ce qui en fait une base idéale pour un ressortissant Elfe comme le Grand Veneur :

N9 Allavandrel Fanmaris

Freiburg

Voici un autre quartier de classe moyenne, mais étant donné la grande densité de lettrés (y compris les sorciers et les clercs), l'endroit bénéficie d'une atmosphère décontractée et quelque peu bohème. Les étudiants sont largement représentés, ce qui indique que les résidents doivent se résigner à supporter les nombreuses activités typiques de l'élite intellectuelle : les chansons paillardes tard dans la nuit, les vomissements dès le petit matin, et ce qu'il en reste jusqu'à la fin de la matinée !

Secteur de La Venelle

La majorité des maisons de ce quartier font à la fois office de logements et de boutiques. Les artisans de service, tels que les cordonniers et les forgerons, y abondent, et l'atmosphère est celle du travail. Les résidents sont très solidaires entre eux, et des PJ arrivistes pourraient se mettre la rue entière à dos si leur activité cause du tort à un seul des commerçants qui y vivent.

Westor-Sudgarten

Il s'agit de l'un des principaux quartiers résidentiels, très populaire auprès des clercs puisqu'il abrite également trois Temples. Les résidents ont tendance à être un petit peu plus pieux que le Middenheimois moyen, mais pas trop tout de même.

Geldmund-Kaufseit-Brotkopfs

Ensemble, ces trois quartiers forment le centre de l'activité commerciale de la Cité. La zone la plus résidentielle est Geldmund, dont les logements sont très recherchés par les marchands qui souhaitent vivre près de leur lieu de travail. C'est là qu'habite aussi — bien que l'on ne pourra pas souvent l'y trouver — le chef de la Guilde des Marchands (et de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts) :

N10 Gotthard Goebbels



L'Intrigue

Introduction

Les aventuriers vont découvrir que certaines taxes très particulières sont payées par les visiteurs, et par les habitants, de la Cité de Middenheim : *l'impôt Nain*, *l'impôt des Temples* et *l'impôt-parchemin* (ces deux dernières taxations sont dirigées contre les clercs et les sorciers). Comme vous pouvez vous en douter, ces taxes sont la cause d'une certaine agitation parmi les groupes concernés. Les raisons de leur introduction sont tout d'abord politiques, et le but des aventuriers sera de démêler le tissu d'intrigues reflété par la présence de ces taxes.



Durant ces derniers mois, le gouverneur de la Cité, le Graf Boris Tödbringer (page 10), a graduellement perdu le contrôle qu'il exerçait sur la direction de Middenheim. Sa seconde épouse, la Duchesse Anika-Elise Tödbringer, est décédée il y a environ un an, et le chagrin du Graf a peu à peu dégénéré en mélancolie puis son esprit s'est totalement "déconnecté" de la réalité. Peu de gens savent que l'un des trois Seigneurs des Lois de la Cité est aussi le chef de la secte de la Main Pourpre, et qu'il a vu dans la dégradation du Graf une occasion en or pour accomplir ses noirs desseins. Cet homme est Karl-Heinz Wasmeier.

Les Seigneurs des Lois occupent un rôle pivot dans la Cité, car ils œuvrent ensemble pour édicter de nouvelles lois ou en abroger d'anciennes (des détails complets sont donnés dans *Les Seigneurs des Lois*, p 68). Autrefois studieux, brillant et scrupuleux, Wasmeier a été corrompu par l'exercice du pouvoir et séduit par les forces du Chaos, allant jusqu'à trahir la confiance placée en lui. Il est le seul véritable responsable de ces nouvelles taxes, bien qu'il n'aurait jamais pu, naturellement, parvenir à ce résultat tout seul. Il avait besoin du support des autres conseillers du Graf, et a pu l'obtenir par diverses méthodes pour le moins répugnantes. Avant de voir comment il s'y est pris, il nous faut examiner le fonctionnement de la Cité.

Influencer le Graf

Le Graf de Middenheim possède le pouvoir absolu. Les lois ne peuvent passer que par lui. Il est aidé dans sa tâche par le Chancelier qui s'occupe de la trésorerie et par les trois Seigneurs des Lois qui l'aident à formuler ses souhaits en édits, lui donnent leur avis, etc. Il existe, bien sûr, d'autres centres de pouvoir dans la Cité — les cultes d'Ulric et de Sigmar, les marchands et les autres Guildes, la noblesse, etc. — qui sont, en quelque sorte, les intermédiaires du Graf auprès du peuple.

Les onze sources d'influence du Graf — soit canalisées par des Conseils ou des Hauts-Fonctionnaires établis depuis longtemps, soit transmises directement par des proches — peuvent être réduites à 17 "voix" ou "votes d'influence". Elles sont détenues par les groupes et individus suivants (et récapitulées sur le *Tableau des PNJ*) :

1. Chancelier Sparsam :	2 voix
2. Schmiedehammer, Champion :	1 voix
3. Lafarel, Ménestrel de la Cour :	1 voix
4. "Princesse" Katarina :	3 voix
5. Zimperlich, Chaperon :	1 voix
6. Les Grands Commandeurs :	1 voix
7. Les Sorciers :	1 voix
8. Le Grand Prêtre d'Ulric :	1 voix
9. La Favorite du Graf :	2 voix
10. Pavarotti, Médecin du Baron :	1 voix
11. Les Seigneurs des Lois :	3 voix

Evénements passés

Lorsque Wasmeier s'aperçut que l'emprise du Graf sur la Cité faiblissait de jour en jour, il ne chercha d'abord qu'à augmenter légèrement sa propre influence. Avec l'aide de complices (p 91), sa première action fut de rendre le Chancelier dépendant d'une drogue stimulante (détails en p 37), afin de permettre une occasion de chantage. Cependant, il y a sept mois, Wasmeier apprit quelque chose qui allait lui faire revoir ses ambitions premières : le Grand Prêtre d'Ulric et la Favorite du Graf avaient une liaison ! Les clercs d'Ulric sont tenus par le vœu de célibat, et les conséquences pour le culte, si cette histoire venait à être rendue publique, seraient désastreuses. Avec le Grand Prêtre dans sa poche, Wasmeier vit que le Temps du Changement était venu. Deux mois plus tard, ses plans étaient pratiquement arrêtés et allaient pouvoir prendre effet...

La première victime fut le Seigneur des Lois Höflich, brutalement assassiné et remplacé par un Doppelgänger. Ceci fut suivi par une attaque des proches du Seigneur des Lois Ehrlich ; une bande d'hommes-bêtes du Chaos enleva la jeune nièce d'Ehrlich et massacra ses parents.

Lors d'une réunion des Seigneurs des Lois, il y a deux mois de cela, le projet concernant les nouvelles taxes proposées par "Höflich" fut accepté ; Ehrlich ayant reçu des menaces de mort concernant sa nièce s'il n'obtempérait pas. Les Seigneurs des Lois se doivent de toujours faire front commun, et bien que Wasmeier ait voté *contre* le projet (pour les raisons que l'on devine), les Seigneurs des Lois (**3 voix**) furent solidairement en faveur de celui-ci.

Peu de temps après, le Champion du Graf, Dieter Schmiedehammer (**1 voix**), fut hypnotisé (p 39) pour se prononcer en faveur de ces taxes. Puis, ayant appris que leurs lettres d'amour avaient été dérobées, le Grand Prêtre (**1 voix**) et la Favorite (**2 voix**) furent tous deux contraints de soutenir également le projet de loi (p 53). Et, bien que Wasmeier fut en mesure de faire chanter le Chancelier (**2 voix**), ce ne fut pas nécessaire ; Sparsam était parfaitement d'accord pour prélever cet argent.

Ainsi, en contrôlant neuf des dix-sept "votes d'influence", Wasmeier était garanti du succès. Il y a un mois, le Graf Boris ratifiait par décret ces nouvelles taxes.

Les motivations de Wasmeier

En surface, il semble que Wasmeier soit simplement en train de fomenter des troubles au profit du Chaos. Pourtant, aucune de ces nouvelles taxes n'affectent une partie vraiment importante de la population ; le peuple n'est pas concerné, ni les marchands — lever des impôts supplémentaires sur ces derniers *aurait* fait du bruit. Après examen, cependant, on peut constater que le résultat

final de ces taxes va affaiblir sérieusement Middenheim ; les sorciers et les Nains (et dans une certaine mesure, les clercs) font partie intégrante des défenses de la Cité, et ces impôts, prévus pour faire partir ces groupes, vont inévitablement rendre Middenheim plus vulnérable aux attaques extérieures.

Pourtant, Wasmeier ne souhaite pas que la Cité tombe par la force. Ce génie, aussi puissant que fou, ne veut rien de moins que le contrôle total en renversant le système de l'intérieur — le rêve de tous les membres de la Main Pourpre !

Au moment de cette aventure, Wasmeier contrôle Middenheim par divers moyens tortueux. Cependant, cette situation ne peut pas durer, et il le sait. Il suffirait qu'un seul de ses "alliés" craque, et l'influence de Wasmeier sur le Graf disparaîtrait aussitôt. C'est pour cela qu'il se propose tout simplement de faire remplacer le Graf par le Doppelgänger ! Bien sûr, ceci est risqué, car les proches pourraient s'apercevoir de la substitution. Aussi, Wasmeier a l'intention de remplacer *tous* les individus qui pourraient devenir une menace pour lui.

Les taxes du premier mois seront perçues à la fin de la Semaine du Carnaval. Pendant la dernière nuit du Carnaval, le Doppelgänger ("Höflich" pour l'instant) prendra la place du Graf. A ce moment, Wasmeier pense que le mécontentement chez les Nains, les sorciers et les clercs arrivera à son apogée ; cela se traduira peut-être par un exode massif hors de la Cité ou par un refus unanime de payer.

Ce sera par conséquent un soulagement pour chacun lorsque le "Graf" sortira de sa torpeur, furieux de la façon dont les choses se sont déroulées durant son "absence". Il ne se passera pas longtemps avant qu'il découvre que le Seigneur des Lois Höflich est l'instigateur du projet de loi sur les nouveaux impôts, et qu'il demande à le voir. Comme Höflich n'apparaîtra pas, sa demeure sera fouillée, et un horrible drame sera mis à jour. Höflich sera découvert dans ses appartements, ou plutôt son cadavre (dans un état de décomposition avancée) dont la cervelle a, semble-t-il, été dévorée. On y trouvera aussi une adresse (où les lettres d'amour et le corps de la nièce d'Ehrlich seront découverts). La trame maléfique sera exposée au grand jour, et un doigt accusateur se pointera sur le Doppelgänger personnifiant Höflich, qui aura fuit à la découverte du complot.

Quel avenir pour Middenheim ?

Eventuellement le "Graf", maintenant tout à fait prêt à reprendre les commandes, se choisira une nouvelle favorite et désignera un nouveau Seigneur des Lois pour remplacer "Höflich".

Le Chancelier Sparsam n'a pas été impliqué dans le complot mais, peu de temps après, il mourra d'une overdose de drogue (sa ration habituelle ayant été relevée d'un stimulant très fort). Le "Graf" désignera un nouveau Chancelier, puis, peu après, un autre Seigneur des Lois ; Ehrlich s'étant "suicidé" pendant une réunion avec les deux autres Seigneurs. De toute évidence, il n'a pu supporter le chagrin causé par la mort de sa nièce.

A chaque nouvelle nomination, la secte de la Main Pourpre gagnera un peu plus de pouvoir — mais ne restera pas bien longtemps encore *derrière* le trône !

Les taxes

Wasmeier a voulu ces impôts injustes, souhaitant causer un maximum de mécontentement mais sans risquer une révolte armée. Le simple fait que les Nains et les sorciers soient les cibles de ces taxes supplémentaires est une insulte en soi ; ces deux groupes servent loyalement la Cité depuis des centaines d'années. La taxe qui cause le moins de dérangement est celle qui touche les clercs, puisque les fidèles d'Ulric, le culte le plus important de Middenheim, n'ont pas grand chose à dire en raison du support tacite du Grand Prêtre envers le projet de loi.

Ces trois impôts peuvent être scindés en deux parties, une dirigée envers les particuliers, et l'autre envers les institutions qu'ils représentent. Rédigé par des experts en législation, ces lois — bien qu'injustes — ne peuvent pas être légalement contestées.

Au moment où commence cette aventure, les taxes ont été promulguées depuis moins d'un mois. La première collecte mensuelle s'effectuera le jour suivant la fin du Carnaval.

L'imposition des particuliers

Les clercs, les Nains et les sorciers sont forcés de payer en entrant dans la Cité, et à la fin de chaque mois ou en quittant Middenheim (selon ce qu'ils font d'abord). La somme à acquitter est basée sur la richesse du moment de l'individu. Ainsi, en entrant ou en sortant de la ville, chaque personne concernée est imposée sur une estimation des richesses qu'elle porte sur, ou avec, elle. Elle doit alors payer la somme demandé en argent ou en marchandises.

Un aspect important de cet impôt est que « *chaque individu, quel qu'il soit, sera obligatoirement redevable de la taxe susmentionnée une fois qu'il aura traversé les frontières de la Cité-Souveraine de Middenheim.* » Comme ces fameuses frontières se situent à quelques 50 km des murailles de Middenheim, les individus imposés ne peuvent pas échapper au paiement de l'impôt en refusant simplement d'entrer dans la Cité.

Le tableau suivant montre le pourcentage de la taxe (par rapport aux tranches de richesse dans lesquelles se situent les personnages concernés) prélevée aux Portes de la Cité :

Richesse estimée (en CO)	Pourcentage dû
0-100	5%
101-500	10%
501-1000	20%
1001-5000	40%
5001 et plus	80%

Lors de la collecte mensuelle, les particuliers payent soit 10% de la valeur totale des propriétés qu'ils possèdent, soit 10% de leur richesse personnelle estimée du moment (s'ils ne possèdent pas de propriétés).

Ces montants ne sont là qu'à titre indicatif — si les PJ sont concernés, vous devez simplement leur prendre assez d'argent pour qu'ils soient indignés et mécontents, mais leur en laisser suffisamment pour qu'ils soient en mesure de couvrir leurs dépenses durant cette aventure.

L'imposition des institutions

L'impôt des Temples : les Temples payent 1/2 CO pour chaque mètre carré qu'ils possèdent, somme qui est perçue à la fin de chaque mois.

L'impôt Nain : avec environ 300 membres, la Guilde des Engingneurs Nains de Middenheim est la plus grande de L'Empire. Par conséquent, Wasmeier a décidé de lever un impôt équivalant à 1 CO par membre, somme perçue également chaque mois.

L'impôt des Sorciers : la Guilde des Sorciers et des Alchimistes est imposée sur tout l'équipement magique qui pénètre dans la Cité : papier, encre, verrerie, produits chimiques, etc. En fait, ceci concerne toute chose destinée à la Guilde. La somme à payer est égale à 10% de la valeur brute, perçue aux Portes de la ville. Le fait que la Guilde consomme beaucoup de papier pour écrire a fait surnommer cette taxe "impôt-parchemin".



La Famille Tödbringer

La lignée des Tödbringer est très célèbre, et son nom est inscrit dans les tous premiers écrits qui mentionnent le peuple Teutognen. Le Graf Boris s'est marié très jeune, prenant l'élégante Maria von Richthofen comme épouse. Un an plus tard, Maria mourrait en donnant naissance à Stefan, que le jeune Graf présenta comme héritier du titre. C'était nécessaire car, quelques mois auparavant, le Graf avait appris qu'il était père d'un autre fils, Heinrich, né d'une liaison illégitime avec une Dame de la Cour. Une rumeur disait qu'Heinrich avait été conçu la veille du mariage du Graf avec Maria.

En 2502, le Graf, âgé alors de 47 ans, prit une seconde femme ; la belle Anika-Elise, fille du Baron de Nordland. Ce n'était un secret pour personne que la progéniture de ce mariage deviendrait le nouvel héritier de Middenheim. Malheureusement, ce mariage fut stérile, et Anika-Elise mourut, selon la rumeur, d'une étrange maladie, dix ans après ses épousailles avec le Graf (mais voir **MCLB**).

Le Graf Boris a aussi un autre enfant, la "Princesse" Katarina, née des œuvres du Graf et d'une Dame de la Cour, avant qu'il épouse Anika-Elise.

Graf Boris Tödbringer — Electeur Impérial

Personnalité et Apparence : Taille, 1,85 m ; Corpulence, moyenne-forte (tournant à l'embonpoint) ; Cheveux bruns et clairsemés ; Yeux marrons. Le Graf Boris est aujourd'hui affaibli, et fait plutôt triste figure. Il erre sans but, est très distrait et n'arrive plus à se concentrer sur quelque chose pendant plus d'une dizaine de secondes. Il passe la plupart de son temps alité, et s'il devait apparaître dans la salle du trône du palais, il serait emmailloté dans des couvertures.

Note : Les scores donnés ci-dessous sont exactement la moitié de ceux possédés par le Graf avant sa "maladie". Les possessions sont au choix du MJ.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	30	32	3	3	5	27	1	32	35	30	30	35	36

Age : 57 ans — **Alignement** : Bon

Compétences

Alphabétisation ; Charisme ; Coups assommants ; Coups précis ; Coups puissants ; Eloquence ; Etiquette ; Héraldique ; Histoire ; Spécialisation — Armes à 2 mains ; Théologie

Baron Stefan Tödbringer

Personnalité et Apparence : Taille, 1,78 m ; Corpulence, moyenne-forte ; Cheveux bruns ; Yeux marrons. Stefan a un aspect qui frappe au premier abord ; c'est un être maladif et simplet, sujet à d'imprévisibles crises de folie d'une extrême violence. Il est enclin à l'auto-mutilation, et a déjà rendu sa propre main gauche totalement inutilisable (de là son très faible score en **Dex**). Toutefois, son état s'est amélioré récemment, après la nomination de Luigi Pavarotti comme médecin personnel de Stefan.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	10	00	2	2	4	15	1	02	00	05	05	19	05

Age : 40 ans — **Alignement** : Neutre-Fou

Compétences : Aucune
Possessions : Au choix du MJ

Baron Heinrich Tödbringer

Personnalité et Apparence : Taille, 2,06 m ; Corpulence, puissante (120 kg) ; Cheveux noir-auburn ; Yeux gris-bleu. Heinrich est un véritable géant (en regard des proportions humaines), et son intelligence et son intuition n'ont rien à envier à son physique. Il est diplomate et courtois mais possède une très forte personnalité — même ses silences intimident les gens. Et il n'apprécie pas la compagnie des imbéciles ! C'est un homme confiant, sûr de lui, mais il est actuellement accablé par ce qui arrive à son père et son frère, et pour l'avenir de Middenheim.

Toutefois, jusqu'à ce que le Graf en titre change l'Edit de Succession pour le nommer, lui, comme son héritier légitime, Heinrich ne dispose que d'une autorité limitée. Pour l'instant, il sert les intérêts de la Cité en remplissant des missions diplomatiques dans les autres Provinces.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	60	6*	5	14	55	3	58	75	45	60	55	70

Age : 41 ans — **Alignement** : Neutre

Compétences

Acuité auditive ; Acuité visuelle ; Alphabétisation — Eltharin & Occidental ; Ambidextrie ; Chance ; Charisme ; Coups assommants ; Coups précis ; Coups puissants ; Cryptographie ; Désarmement ; Eloquence ; Equitation — Cheval ; Esquive ; Etiquette ; Evaluation ; Force accrue ; Héraldique ; Immunité aux maladies ; Langage secret — Jargon des batailles ; Langue étrangère — Eltharin ; Narration ; Orientation ; Résistance à l'alcool ; Sens de la répartie ; Sixième sens ; Spécialisations — Lance de cavalerie & Armes à 2 mains ; Théologie ; Vision nocturne

Possessions

Au choix du MJ, mais Heinrich possède une *armure de plates complète et magique +1* (3 PA partout), ainsi qu'une *épée à deux mains magique, Skavenstöter,* sans pouvoirs spéciaux. Il est supposé avoir acquis cette dernière arme lors d'une longue mission diplomatique à la Cour de la Cité-Souveraine Tiléenne de Miragliano. C'est là également qu'Heinrich a entendu parler pour la première fois des étonnants pouvoirs de Luigi Pavarotti, qui a depuis été invité à prendre les fonctions de médecin de la Cour et à s'occuper de Stefan "la-tremblotte" (voir p 65).



Le Carnaval de Middenheim

Oubliez toutes les notions de fêtes et de carnavals que vous avez dans notre monde civilisé. Il n'y a qu'un *seul* Carnaval qui mérite ce nom !

Les gens affluent au Carnaval de Middenheim depuis tout L'Empire, et les voyageurs qui viennent d'au-delà de ses frontières ne sont pas rares : gentilshommes Bretonniens aux habits multicolores, marchands Estaliens au teint bronzé, Norsques laconiques, et négociants Wastelandais à l'esprit toujours vif. Pendant la Semaine du Carnaval, la population de Middenheim passe à 5000 ou plus ; certaines années, elle a même atteint près du double.

Gardez à l'esprit que le Carnaval est l'arrière-plan de presque toutes les actions des PJ et que même s'ils arrivent à Middenheim deux jours avant le début du Carnaval, les auberges afficheront complet et les chariots des marchands encombreront déjà les rues de la ville ; l'excitation générale augmentera de façon presque tangible jour après jour.

Durant le Carnaval, les gens de Middenheim laissent de côté leurs problèmes. Plaisanteries, impertinences, beuveries, rencontres sans formalités, bonnes dispositions envers les étrangers sont à la fête — tant et si bien que même un Gnome trouverait Middenheim à son goût pendant la Semaine du Carnaval ! N'oubliez pas ceci lorsque vous mettrez en scène des PNJ secondaires, bien que certaines rencontres — voleurs, charlatans, mendiants et autres — puissent être moins agréables que d'autres.

Essayez de transmettre à vos joueurs toute cette animation qui règne dans la ville ; leurs sens doivent être pris d'assaut par les activités et la richesse des images et des sons. Les rues sont pleines de monde, marchands qui vantent en hurlant la qualité de leurs marchandises, charlatans qui tentent de convaincre les plus crédules, poètes des rues qui déclament leurs vers, bateleurs (parfois accompagnés de chiens ou de singes) qui font leur numéro, enfants qui jouent bruyamment. Des odeurs alléchantes de bière et de pâtés de viande flottent dans l'air. Les gens s'amusent 24 heures par jour — Middenheim prend véritablement vie !

Vous devez aussi donner le sentiment que les étrangers ne sont pas défavorisés à Middenheim pendant la Semaine du Carnaval — les habitants se montrent très amicaux. Ceci peut renforcer l'idée, auprès des joueurs, que leurs personnages peuvent essayer d'enquêter de façon crédible (et peut-être même arriver à faire quelque chose) à propos de ces « étranges nouvelles taxes ». Les Middenheimois rencontrés à ce stade de l'aventure ne sauront pas grand chose sur la vie politique de leur Cité, mais ils pourraient connaître quelques bribes d'information (voir *Rumeurs*, p 14).

Historique

Nombreux sont les Middenheimois qui font remonter l'origine du Carnaval à celle de la Cité. Selon cette version, c'est Artur lui-même, chef des Teutognens et fondateur de Middenheim, qui aurait déclaré : « *Longue a été notre errance et long aussi notre calvaire. Cet endroit sera notre foyer — aussi fêtons cela dignement !* »

Il n'est nul besoin de le dire, ceci n'est qu'une belle légende. Le tout premier Carnaval se déroula en 1812, pour célébrer la fin du siège des Middenlandais. Middenheim avait été coupé du reste du monde pendant neuf longs mois, et devait son salut aux seuls combattants des tunnels Nains, qui avaient prolongé le siège jusqu'au début de l'hiver. Avec le froid, l'armée assiégeante fut forcée de se retirer, et les Middenheimois purent fêter l'événement. Malheureusement, les réserves de vivres étaient épuisées, et la majeure partie des repas était constituée de rats et autres mets aussi peu raffinés. Tous ces plats étaient fumés et salés à outrance pour en masquer le goût, et aujourd'hui on commémore l'événement sous le nom évocateur de "grande saumure de 1812".

Au cours des années qui suivirent, cette célébration n'attira que quelques visiteurs, car voyager pendant les neiges de l'hiver n'était pas une partie de plaisir. Mais comme ces visiteurs, de plus en plus nombreux, permettaient à la Cité de prospérer, les autorités décidèrent de changer la date du Carnaval pour qu'il ait lieu au printemps et que les gens viennent encore plus nombreux. L'année suivante, il fut suggéré (certainement de façon ironique) que la date du Carnaval soit changée de nouveau, pour être fixée en période estivale.

Cette idée fut même améliorée et donna naissance à une grande tradition : le Carnaval de Middenheim se déroule aujourd'hui à une saison différente chaque année. Une fois tous les quatre ans, au Carnaval d'Hiver, la Cité célèbre en privé l'événement car les visiteurs sont alors très rares (nous vous suggérons par conséquent de vous arranger pour que les PJ arrivent durant un Carnaval qui se déroule au printemps, en été ou en automne, selon vos convenances). Toutefois, pendant les trois autres périodes de Carnaval, la Cité ouvre ses Portes (et ses bourses) en grand à tous ceux qui veulent se joindre aux festivités.

Naturellement, comme toutes les légendes, il existe une autre version. Les plus cyniques affirment que la période du Carnaval permute pour profiter au maximum de ceux qui ne connaissent pas la bonne date et arrivent une saison trop tôt (ou trop tard). Ayant traversé plusieurs centaines de kilomètres dans le but de passer du bon temps, ils sont déterminés à s'amuser malgré tout, et à dépenser leur argent.

La période du Carnaval

Le Carnaval est toujours précédé d'une journée de jeûne, juste avant le début des festivités. Ce n'est pas vraiment un jour de jeûne, puisque, par tradition, les Middenheimois sont supposés ne manger que le genre de nourriture dont leurs ancêtres disposaient à la fin du siège de 1812 ; mais, pour des raisons évidentes, la plupart des gens préfèrent ne rien manger du tout, et se rattraper au cours de la semaine qui suit.

Le Carnaval dure une semaine entière. L'atmosphère qui règne durant cette période a déjà été décrite, mais il est important de la communiquer aux joueurs. Non seulement, elle constitue la toile de fond de cette aventure, mais elle a son importance en ce qui concerne les investigations des PJ. Les Middenheimois sortent de leurs coquilles durant le Carnaval, et sont tout à fait disposés à parler longuement (et librement) avec des étrangers. Cependant, lorsque les festivités seront terminées, les PJ s'apercevront que les gens retournent à leur mode de vie raisonnable et pragmatique (de toute façon, à la fin du Carnaval, le "travail" des PJ sera terminé, d'une façon ou d'une autre, mais les joueurs n'ont pas à le savoir).

Divertissements

Certains incidents, "prévus" pour agrémenter la Semaine du Carnaval, sont détaillés à la page 19 De plus, les principales attractions du Carnaval sont décrites à la page 22 Il est tout à fait possible, néanmoins, que les PJ tentent de gagner quelque argent par leurs propres moyens, et/ou d'utiliser leurs compétences pour créer une distraction pendant que les autres membres du groupe s'adonnent à une activité pour le moins suspecte.

Comme vous pouvez toutefois vous en douter, il y a pas mal de monde qui essaye de se faire de l'argent pendant le Carnaval. Nombreux sont les bateleurs qui espèrent gagner quelques pièces, et les efforts des PJ pourraient bien leur rapporter plus de fruits pourris que de pièces de cuivre ! A vrai dire, une bonne manière de gagner de l'argent pendant le Carnaval consiste justement à vendre des fruits bien mûrs, avec juste la bonne consistance pour pouvoir être lancés sans se salir les mains, et s'écraser mollement en produisant un bruit du plus bel effet.

Etant donné le nombre de bateleurs présents à Middenheim, les chances de succès vont dépendre de l'originalité de la Compétence concernée :

Groupe 1 : Test de *Quémandage* -20%
Bouffonneries, Chant, Danse, Humour, Imitation, Musique, Narration
Groupe 2 : Test de *Quémandage* -10%
Acrobatie, Art, Comédie, Jonglerie, Pantomime, Pitreries
Groupe 3 : Test de *Quémandage* normal
Chiromancie, Contorsionisme, Evasion, Musculation, Pyrophilie

Si l'on excepte les fruits pourris, un bateleur particulièrement malheureux peut aussi attirer sur lui l'attention des *Juges-Spectateurs* (appelés aussi "Grands Guignols"), des fonctionnaires employés pour surveiller la qualité des spectacles de rue.

Les Juges-Spectateurs seront alertés si un individu est si mauvais que « ... *c'en est un affront pour la profession.* » — en d'autres termes, si la marge d'échec du Test de *Quémandage* est supérieure ou égale à 30%, ou si le résultat des dés indique 00. `La foule retiendra l'individu jusqu'à l'arrivée d'un Grand Guignol, devant lequel il devra refaire son numéro ; un échec similaire lui vaudra de passer 6 heures au pilori. Une récidive sera punie d'une nuit complète au pilori, et une autre encore fera expulser purement et simplement le fautif de la Cité.

Pour ceux qui osent risquer le jugement, sans appel, des Grands Guignols, 4 heures de Quémandage leur rapporteront 1D6 +1 CO (si le Test est réussi) ou 1D8 Pistoles (s'il est raté). Les quémandeurs qui disposent d'une Compétence dans le groupe 3 n'auront besoin que de passer 30 minutes à se produire pour obtenir la même somme d'argent (mais sont limités à un seul spectacle toutes les 2 heures).

Le déplacement dans la foule

Middenheim durant le Carnaval est un endroit bondé. Le déplacement dans les lieux publics et aux alentours d'une Manifestation se fera, en général, à allure Prudente (et pourra même être ralenti si l'événement en question est très populaire).

L'allure Normale peut être utilisée près d'une Manifestation, mais donnera lieu à quelques heurts parmi la foule. Dans les zones tranquilles (elles sont très rares), l'allure Rapide sera même possible. La nuit, il y a peu de Manifestations, mais le nombre de personnes impliquées dans des beuveries nocturnes font que les lieux publics sont pleins de monde jusqu'à 3 heures du matin, pour s'animer de nouveau dès que le jour se lève.

Les poursuites

Courir à travers la foule n'est pas recommandé, mais il se peut que les PJ soient forcés de donner la chasse à quelques malandrins, ou de semer une patrouille de la Garde. Les règles suivantes devront être utilisées dans de tels cas :

Au début de chaque Round, tous les individus concernés (y compris les PNJ) lanceront 1D6 pour déterminer la rapidité à laquelle ils pourront se déplacer durant ce Round. Les personnages compétents en *Réflexes éclairs* gagnent un bonus de +1 au jet de dé et les résultats seront comparés au tableau ci-dessous.

Après s'être déplacé, chaque personnage devra faire un Test de *Risque* modifié en conséquence. Le MJ peut éventuellement prendre en compte toutes les Compétences (comme *Acrobatie*) qui lui semblent correspondre à la situation.

Ceux qui échouent à ce Test de *Risque* sont considérés comme ayant trébuché et étant entré en collision avec un jongleur ou quoi que ce soit d'autre ; ils devront passer le Round suivant à se dépêtrer de cette situation, se relever, etc. En plus de cela, s'ils se déplaçaient à allure Rapide, ils subiront 1D3 de dommage.

Vous pouvez toujours employer ce système si les cris de « *Arrêtez-le ! Au voleur !* » retentissent puisque la moitié des personnes présentes essayera alors d'apercevoir et/ou de poursuivre le voleur, pendant que l'autre moitié tentera de quitter la zone avant qu'une dispute se déclare.

Les filatures

Suivre quelqu'un dans la foule n'est pas chose facile, mais d'un autre côté, le suiveur n'a que très peu de risque d'être découvert, puisqu'aucun Test de *Dissimulation* n'est normalement requis.

A la fin de chaque Tour de la filature, le suiveur doit réussir un Test d'*Initiative* pour ne pas perdre son gibier de vue — la Compétence *Filature* donne un bonus de +20% à ce Test.

Suivre une personne en groupe réduit la possibilité de la perdre de vue. Les Test de **I** sont effectués normalement, mais le gibier n'est perdu que si *tous* les suiveurs perdent le contact visuel. Un personnage qui rate ce Test a la possibilité d'en refaire immédiatement un autre pour prendre contact avec l'un de ses compagnons (testez chacun d'eux) et par conséquent de retrouver la trace du gibier.

Si la personne suivie à travers la foule possède la Compétence *Sixième sens*, elle pourra tenter un Test de **Int** pour s'en apercevoir. Si ce Test est réussi, permettez-lui un Test d'*Observation* à la fin de chaque Tour ; un suiveur sera découvert (en plus du premier) pour deux *Observations* successives (et réussies).

D6	Conditions	Allure	Modificateurs de Risque
1-3	Forte affluence	Prudente	0%
4-5	Foule normale	Normale	-10%
6 +	Brèche soudaine	Rapide	-20%

NOTES :

1. Plusieurs Rounds consécutifs à se déplacer à allure Rapide entraînent une perte de vitesse (voir **WJRF**, p73).

2. Les allures indiquées sur le tableau sont des *maximums* ; les personnages peuvent toujours se déplacer plus lentement s'ils le souhaitent, en utilisant le modificateur de *Risque* correspondant à leur allure.

3. Les modificateurs de *Risque* s'appliquent à l'allure à laquelle le personnage se déplace effectivement, et non pas à l'allure maximale à laquelle il *peut* se déplacer. Ainsi, un personnage qui se déplace à allure Normale aura *toujours* un malus de -10 à son Test de *Risque*, même s'il lui est possible de se déplacer à allure Rapide.



Le Début De L'Aventure

Si vous faites jouer **Le Pouvoir Derrière Le Trône** en tant qu'épisode de la campagne de **L'Ennemi Intérieur**, les PJ sont probablement venus jusqu'à Middenheim pour retrouver les traces de Gotthard von Wittgenstein (**MSLR**, p84).

Le dernier survivant du clan Wittgenstein s'est fort bien débrouillé depuis son arrivée dans la Cité puisque, sous le nom de Gotthard Goebbels, il est actuellement le chef à la fois de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts, et de la Guilde des Marchands. Cependant, en ce qui concerne l'intrigue de cette aventure, Gotthard n'a qu'un rôle mineur à jouer (détails p 63). En vue d'assurer sa nouvelle identité, "Goebbels" a teint sa chevelure en brun-foncé, agrémentée de quelques mèches grises, et porte également une barbe soignée — très différent de la blondeur naturelle des Wittgenstein.

Toute tentative pour retrouver la trace de Gotthard sera automatiquement vaine, mais devrait entraîner les PJ au beau milieu de l'intrigue de cette aventure. Si vous utilisez les personnages pré-tirés, rappelez-vous que l'Elfe, Malmir Giluviel, a déjà vécu à Middenheim (**LCI**, annexes). La Cité évoque pour lui un endroit austère, si l'on excepte l'ambiance qui y règne durant le Carnaval.

Si vous jouez cette aventure en un seul tenant, ou si les aventuriers ont négligé ou oublié cette référence aux Wittgenstein, la méthode la plus simple pour faire venir les PJ à Middenheim consiste à souligner la nature même du Carnaval ; tout aventurier qui se respecte ne devrait pas laisser passer l'occasion de participer au plus grand événement social de L'Empire ! Il est conseillé que les PJ arrivent à la Cité un ou deux jours avant le début des festivités. Cela augmentera leurs chances de trouver un logement et leur permettra d'apprécier le comportement habituel des Middenheimois envers les étrangers (et entre eux).

L'Arrivée à Middenheim

En émergeant de la forêt, les personnages auront leur première vision de la cité-forteresse de Middenheim.

Les préparatifs pour le Carnaval sont déjà en train ; des manouvriers, se balançant précairement aux extrémités de gros cordages, suspendent des drapeaux et des bannières aux couleurs éclatantes sur la pierre grise.

Si le groupe arrive en diligence ou à cheval, un milicien les dirigera vers le plus proche viaduc. Si les personnages sont à pied, le milicien s'approchera et demandera brusquement : « *Viaduc ou chaise-ascensionnelle ?* »

La moindre hésitation à répondre et il reprendra : « *Allons. Allons. Vous n'avez jamais vu de Cité avant ? Voulez-vous entrer par la route, ou par les chaises-ascensionnelles ?*» Cette dernière phrase, et particulièrement les mots soulignés, sera prononcée len-te-ment, d'une façon pour le moins condescendante. Une fois que les PJ auront répondu, ils seront dirigés vers le plus proche viaduc, ou vers une chaise-ascensionnelle suivant leur choix.

Au début de chaque viaduc, il y a une barrière de péage ; les fermiers du coin (après s'être fait reconnaître) et ceux qui portent les armoiries de la Cité passent librement ; tous les autres payent "1 Couronne par jambe". Le prix pour l'utilisation des chaises-ascensionnelles est perçu à l'arrivée : 1/- par personne, plus de 1/- à 20/- par pièce de bagage, suivant la taille.

Il y a de longues queues devant chaque Porte et au bas des systèmes de chaises-ascensionnelles. Avant le début du Carnaval, les PJ devront patienter une bonne heure pour arriver en tête de leur file d'attente. Si vous le désirez, vous pouvez agrémenter cette attente d'une rencontre mineure...

Rolfus Haffenvest

Un Sorcier s'approchera d'un PJ qui aura le type "magicien".

« *Middenheim !* », crachera-t-il, « *Cité des connaissances ! Ecoutez-moi et allez chercher ailleurs, à moins que vous ne souhaitiez payer pour avoir le droit d'exister !* »

Rolfus Haffenvest quitte la Cité après y avoir vécu pendant 10 années. Si le PJ engage la conversation, il grommellera quelque chose au sujet d'un "impôt-parchemin", en rejetant la faute sur « *ce pingre de Sparsam* ».

Hugnur Häufbart

S'il y a un Nain dans le groupe, il sera interpellé par Hugnur Häufbart, accompagné de sa femme et de ses deux jeunes fils.

« *Vous devriez m'écouter et rester éloigné de cette ville* », dira-t-il, « *Des semaines de voyage pour montrer le Carnaval aux enfants, et que se passe-t-il ? A peine arrivé à la Porte, voilà qu'ils vous font payer le privilège d'avoir foulé leur sol pendant 50 km ! C'est indigne et injurieux, voilà ce que je leur ai dit. Vous voyez cette tour ? Mon père a construit cette tour ! Et bien, nous avons peut-être payé, mais un Häufbart ne restera jamais là où on l'insulte et où on le vole.* »

Hugnur est en colère contre cet impôt sur les Nains, et, bien qu'il ait été forcé de payer, il quitte la Cité en signe de protestation.

Quelques petites formalités

Le groupe finira par atteindre la tête de la file d'attente ; les PJ concernés seront donc imposés à la Porte ou à l'arrivée des chaises-ascensionnelles par un Sergent — qui fait également la même chose pour ceux qui quittent la Cité.

Les Nains et les personnages qui sont de toute évidence des Sorciers ou des Clercs sont dirigés vers une zone spéciale, à côté de l'entrée. En effet, le Sergent laisse passer les paysans, mais tous les autres sont arrêtés et interrogés.

Tous ceux qui ne sont pas Nains se voient poser la question suivante : « *Etes-vous, ou avez-vous été, magicien ou prêtre ?* »

Les personnages qui répondent par l'affirmative sont mis à l'écart, avec ceux qui attendent de régler l'impôt. Un marchand professionnel (compétent en *Evaluation*) estime alors les richesses de chacun d'eux pour déterminer la taxe due (voir p 9).

Les personnages qui répondent par la négative sont emmenés dans une pièce (d'un poste proche) et fouillés. Toute preuve de compétences d'enchanteur (composants de sorts et autres) indiquera que le personnage doit s'acquitter de l'impôt. Si les PJ résistent violemment, ils seront arrêtés et, après avoir été forcés de payer le double de l'impôt, seront reconduits aux frontières de l'Etat, et interdits de séjour à Middenheim pendant un an.

La dernière étape pour pénétrer dans Middenheim relève de la bureaucratie. Ceux qui auront été reconnus comme Nains, Sorciers ou Clercs doivent donner leur nom à un scribe, qui enregistrera également leur signalement et apparence générale. Après avoir reçu un avertissement au sujet du Vieux Quartier («*Méfiez-vous, le quartier Sud de la Porte Est est fréquenté par des criminels*»), les aventuriers seront enfin libres de pénétrer dans la ville.

Si les PJ démarrent l'aventure dans Middenheim même, ils devront quand même payer l'impôt sur les particuliers comme s'ils venaient juste de pénétrer dans la Cité. La nouvelle loi est rétroactive sur un an, à moins que les PJ n'aient signé un formulaire spécial (ANl/c2s3p1sp4) qui les exempte de ce paiement. La collecte est assurée par 6 hommes de la Garde.

Rumeurs et Nouvelles Impériales

Les informations suivantes peuvent être communiquées au groupe pendant leur séjour à Middenheim et lors d'un certain nombre de circonstances. Les personnages peuvent simplement surprendre des conversations sur un sujet particulier, ou une suite de questions peut révéler l'une des histoires qui suivent. La façon exacte dont les PJ apprennent celle(s)-ci et les moyens employés pour obtenir ces renseignements sont laissés à votre entière discrétion.

Les PNJ choisis pour délivrer ces nouvelles/rumeurs devraient être réellement en mesure de le faire. Certaines de ces petites histoires sont d'intérêt local, alors que d'autres sont à prendre sur une plus grande échelle. L'acceptation ou non de l'histoire (par les PJ) comme un fait établi dépendra avant tout de la crédibilité du PNJ qui la racontera. Nul doute qu'un Nain itinérant aura pu entendre des rumeurs sournoises au sujet de lointains complots impériaux. Inversement, des marchands, ou membres d'autres Guildes, influents et cultivés montreront peu d'intérêt à des histoires qui relèvent de pure superstition.

Les événements précédés d'un astérisque (*) sont des développements de nouvelles déjà mentionnées dans **MSLR** (p11). Ces informations ne devraient pas être communiquées aux PJ, à moins qu'ils n'aient déjà eu connaissance des rumeurs auxquelles elles font suite.

Nouvelles

*1. L'état de santé de notre glorieux Empereur, Karl-Franz, devient critique. Sa maladie était connue de tous depuis quelque temps, mais il semble maintenant que sa santé se soit dégradée. Les médecins de la Cour ont cherché de concert avec la Guilde des Magiciens, mais ne sont pas parvenus à découvrir la nature de son mal. Et qui s'occupe de régler les importants problèmes d'Etat pendant ce temps ? Personne. Le mécontentement dans la capitale empire de jour en jour, et commence même à s'étendre dans les Provinces.

*2. Le Grand Duc Gustav von Krieglitz du Talabecland a envoyé des émissaires au palais du Grand Prince von Tasseninck. Le Grand Duc nie l'accusation concernant son implication dans le meurtre du fils de von Tasseninck. Il est également fort en colère à propos des attaques de ses patrouilles frontalières, attaques perpétrées par des soldats du Grand Prince.

*3. Les Blitztruppen de Baumann, une unité d'élite de mercenaires, a recruté de nouveaux membres pour une mission inconnue dans l'Est de L'Empire. Baumann lui-même a quitté la Cité depuis quelques semaines. Est-ce que cela aurait un lien avec la subite recrudescence de vols de bétail, d'incendies de récoltes et d'attaques de diligences aux abords de la frontière Ostlandaise ? Personne ne peut le dire. Ce qui est sûr, c'est que les milices du coin sont débordées par le nombre croissant de réfugiés en provenance de ce qui est aujourd'hui une zone à "risques".

*4. L'édit de l'Empereur, interdisant le massacre ou l'exil des mutants dans L'Empire, n'a pas été bien accueilli. Certains villageois ont été pendus pour meurtre, en regard de cette nouvelle loi. Il y a seulement deux semaines de cela, les habitants d'un village du Reikland se sont soulevés, après qu'un aubergiste a été convaincu de meurtre sur la personne d'un de ses clients, sur le dos duquel il avait constaté la présence d'écailles.

5. Le délégué de l'Association des Fermiers du Middenland, Dietrich Hoffman, était en ville il n'y a pas bien longtemps. Il fit un compte-rendu au Conseil de ses prévisions, sombres et pessimistes, au sujet des récoltes de l'année. Apparemment, cela semble être la même chose dans tout L'Empire. Et le temps n'y est pas étranger. Trop froid en hiver, et trop humide au printemps — à ce que les fermiers disent. Mais les paysans sont toujours en train de se plaindre, et personne ne peut se rappeler la dernière fois où ils ont fait des prévisions correctes.

6. Marienburg semble bien être le lieu idéal pour les commerçants en ce moment. Les affaires y sont prospères, et cela devrait encore s'améliorer dans les mois à venir. Le port fonctionne pratiquement à pleine capacité et les commandes de céréales, en provenance de Bordeleaux, ont atteint leur niveau record.

7. Le Graf Boris Tödbringer a renvoyé son chef cartographe, Gulhein Tobwurst, en raison de son fiasco récent à dessiner la carte de la région. Les habitants de Schoninghagen ont été surpris d'apprendre que leur village était devenu une rangée de collines, brusquement apparues dans le Middenland.

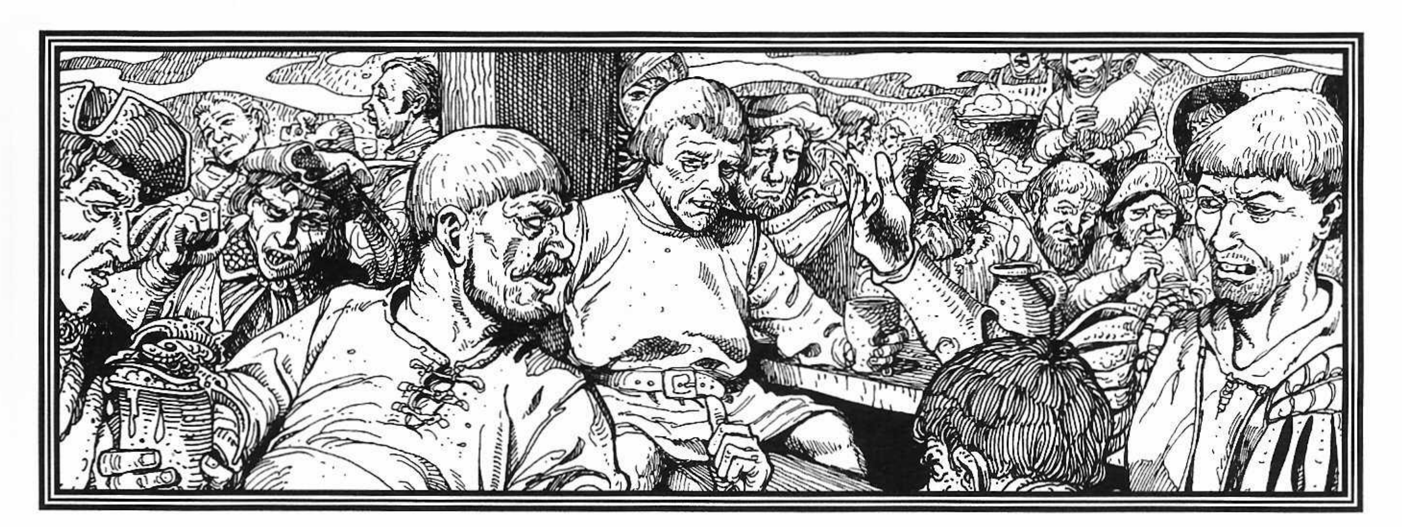
Rumeurs

Ces rumeurs peuvent être apprises durant l'aventure, de la même façon que les nouvelles. Toutefois, et à la différence des nouvelles, ces historiettes différeront par quelques détails chaque fois qu'elles seront entendues par les PJ ; elles peuvent même être rattachées à une "nouvelle", juste pour ajouter à la confusion. Certaines sont relatives à des événements actuels, alors que d'autres sont effectivement "intemporelles". On distingue deux catégories : les rumeurs *générales* et les rumeurs *spécifiques*. Celles de la catégorie "spécifique" sont plus susceptibles d'être entendues par des PJ appartenant à une Vocation particulière.

Prenez soin de noter quelles sont les rumeurs entendues par les PJ, ainsi que celles qui seront encore "d'actualité" si les personnages reviennent à Middenheim à une date ultérieure. N'oubliez pas également les imprécisions inhérentes à de telles rumeurs. Les rumeurs sont, par définition, à prendre avec précautions ; bien qu'elles ne soient pas strictement inventées, elles sont souvent exagérées.

Rumeurs générales

1. Les illuminations du Bassin Sombre ne devraient pas être aussi grandioses que celles des années précédentes. Cet impôt-parchemin



a eu un impact plutôt impopulaire, et a été la cause de beaucoup d'ennuis. Peter Kramer, un Sorcier apprécié qui s'occupait des Flèches Rouges lors des démonstrations annuelles depuis des années, a déjà quitté la Cité.

2. Avez-vous remarqué combien d'établissements Nains semblent avoir fermé leurs portes depuis l'apparition de cette taxe raciale ? Il semble aussi qu'il y ait moins de Nains que d'habitude. Ceci est vraiment étrange — d'autant plus que l'on n'en a pas vu beaucoup partir — que ce soit par les chaises-ascensionnelles ou par la route. Il y a des chances qu'ils se soient réfugiés dans l'ancien réseau de souterrains de la Cité.

MJ : Cette rumeur peut provenir d'une grande variété de sources, et peut remettre au goût du jour la polémique sur la construction de la Cité.

3. Avez-vous vu comment les clercs d'Ulric et de Sigmar se traitent depuis quelques temps ? Il y a eu apparemment une bagarre qui a éclaté l'autre jour, devant les Armes du Templier, lorsque quelques prêtres de Sigmar ont accusé le Grand Prêtre d'Ulric d'avoir fait voté l'Impôt sur les Temples.

4. Les défenses de la Cité ne sont plus assurées comme avant. Il faut payer aujourd'hui de s'en être trop remis à la Magie. De toutes façons, les Nains les avaient sabotées, vous savez, avec tous leurs tunnels. Au moins, les magiciens ont enfin ce qu'ils méritent. Et maintenant les militaires vont se rendre compte que la magie ne servait pas à grand chose.

5. Si vous cherchez un moyen facile de gagner de l'argent dans les jours qui viennent, vous devriez monter un spectacle de rues. A cette époque de l'année, le premier imbécile venu avec un instrument ou un joli filet de voix peut gagner assez pour en vivre.

6. Je ne devrais pas en parler, mais j'ai entendu dire que les nouveaux impôts avaient été votés afin que le Graf puisse monter une campagne contre l'Empereur. Selon toute évidence, l'édit récent sur les mutants a convaincu le Graf Boris que le vieux Karl-Franz était devenu, pour le moins, sénile.

Rumeurs spécifiques

Ces rubriques ne sont là que pour vous aider ; une rumeur correspondant à une Vocation particulière peut toujours être entendue dans un grand nombre de circonstances. Par exemple, s'il est plus probable que ce soit les Guerriers qui recueillent des histoires sur la milice, les personnages des autres Vocations ont toujours une chance d'avoir vent de ces mêmes rumeurs. Ceci ne regarde que vous.

GUERRIERS

7. Vous voulez vous faire un peu d'argent ? Bien, ne pensez plus à essayer de vous engager dans la milice. Après ces dernières années où la finale de Rotzball a failli déclencher de véritables émeutes, "Tête-de-fer" Schutzmann a déjà engagé 400 hommes supplémentaires pour faire la police dans la Cité.

8. Restez dans le coin si vous voulez du travail. Vous n'avez pas entendu dire que tous les Nains étaient en train de quitter la ville ? Eux partis, je voudrais bien savoir qui va garder l'accès de tous ces tunnels — voilà un boulot tout désigné pour des soldats qui n'ont pas peur du noir, en espérant qu'ils ne mesurent pas beaucoup plus de un mètre cinquante de haut.

9. Je ne sais pas si c'est vrai, mais j'ai entendu dire que le Maréchal von Genscher recherchait des combattants d'élite pour escorter les collecteurs d'impôts du Middenland lorsqu'ils iront percevoir l'argent à Schoninghagen. Bien sûr, il y trouve son intérêt, puisque son château est situé un peu plus bas sur la route.

10. Naturellement, si vous avez quelque penchant pour la vie facile, vous pouvez toujours essayer de courtiser la Princesse. Je me suis laissé dire que le Graf Boris souhaitait la marier le plus rapidement possible (*clins d'œil, coups de coude*).

Vous ne l'avez pas encore vue ? Elle n'est pas mal du tout et, à ce qu'on en dit, elle est bête à manger du foin. Je ne sais pas vous, mais moi je ne suis pas à l'aise avec les femmes qui réfléchissent.

FORESTIERS

11. Il y a du travail qui va se dégager si vous restez par ici. Beaucoup de Patrouilleurs ruraux et de Guides-convoyeurs ont été embauchés pour voyager jusqu'à Marienburg, Erengrad et quelques villages côtiers du Nord. Rien n'est jamais parfait, mais c'est la deuxième fois, ce mois-ci, qu'un chargement de Vodka kislévite attendu n'est pas arrivé à bon port. Les routes deviennent de moins en moins sûres aujourd'hui.

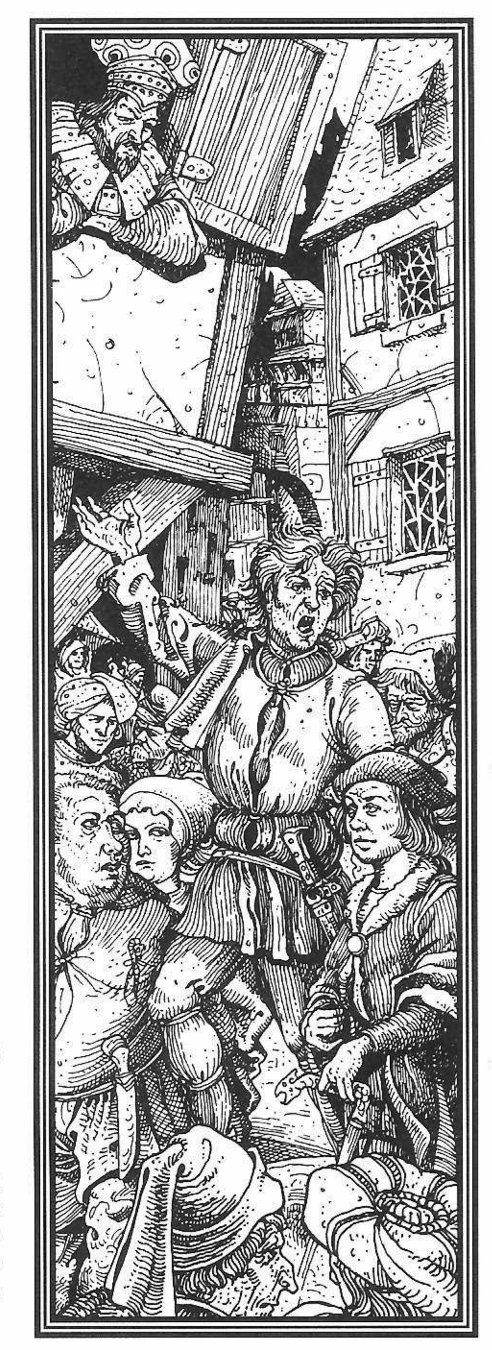
12. Vous n'avez jamais fait la chasse aux rats ? Avez-vous remarqué comme ils sont gras et pètent la santé en ce moment ? Vous voulez savoir pourquoi ? Les Nains ont amassés de la nourriture en quantité dans leurs tunnels, et les rats ont trouvé leur réserve. Voilà pourquoi.

FILOUS

13. Quelques personnes plutôt fortunées viennent visiter Middenheim durant le Carnaval. Les occasions de se faire de l'argent sont trop bonnes pour les manquer, surtout que la Garde de la Cité est si occupée à percevoir les impôts qu'il ne reste plus beaucoup de monde pour surveiller les rues.

14. Je vais t'indiquer une manière rapide de gagner une ou deux Couronnes. Déguise-toi en garde et va frapper à quelques portes de citoyens aisés pour percevoir des taxes. Fais ça tôt dans la matinée, et ils te donneront leur chemise avant d'avoir réalisé.

15. Voilà un bon coup. Certains jeunes excités pensent que le Chancelier Sparsam prélève une partie des nouvelles taxes et la planque chez lui. Ils estiment son magot à cinq mille Pistoles ! Ils auraient de la chance s'ils trouvaient cinq Sous : Sparsam est tellement



pingre qu'il a certainement enfermé tout son argent ailleurs, là où Ranald lui-même ne le trouverait pas.

LETTRÉS

16. Ils disent que "Stefan-la-tremblotte" va mieux. Ulric seul sait ce que ce "Doktor" lui a fait ingurgité. Encore qu'il est peut-être simplement à moitié-mort d'avoir été gavé de tranquillisants. Qu'est-ce qu'on peut bien espérer tirer d'un imbécile qui radote à longueur de journée ?

17. Vous voulez vous faire un peu d'argent ? Je vous le dis : faites-vous engager à la Kommission pour les Impôts — ils cherchent des scribes en ce moment avec toutes ces nouvelles taxes et autres. Bien sûr, la paye est lamentable, mais avec les heures supplémentaires vous pouvez vous en sortir. Faites attention que les Nains n'en sachent rien ; ils seraient capables de pendre tous ceux qui ont un quelconque rapport avec ces taxes !

18. Vous êtes calé en lois ? Ils devraient rechercher un nouveau Seigneur des Lois si le vieil Ehrlich ne reprend pas ses esprits rapidement. Ce doit être sa troisième crise depuis le début de son mandat. Connaissant Höflich, je suis surpris qu'il n'ait pas donné à Ehrlich un bon coup de pied au derrière avant de lui dire d'arrêter ses idioties. Plutôt violent cet Höflich.

Un Endroit où Dormir

Une des choses parmi les plus urgentes dont les PJ devront s'occuper, après être entrés dans la Cité, sera de trouver un endroit où dormir. Il existe un certain nombre d'auberges de bonne qualité (et très chères !) à Middenheim, mais, en raison des réservations, elles n'auront plus aucune place disponible. Les personnages devront choisir entre un logement moyen ou bon marché durant leur séjour dans la Cité. Un établissement moyen standard, Les Armes du Templier, vous est fourni dans ces pages, considérant que les PJ ne souhaiteront pas résider dans un bouge.

Dirigez les personnages sur Les Armes du Templier, en leur faisant savoir que les autres auberges affichent toutes complet. Mais s'ils tiennent vraiment à en essayer une autre que celle-ci, renommez simplement l'établissement de leur choix et utilisez le même plan !

Si les PJ décident de loger malgré tout dans une gargote, diminuez simplement les tarifs de 50% et ajoutez un dortoir que vous meublerez avec des paillasses. Ce sera un boui-boui peu ragoûtant. Vous pouvez même souhaiter que les PJ fassent un Test de *Contagion* pour chaque nuit passée à dormir dans des conditions aussi effroyables.

Quelque soit le type d'auberge choisi par les aventuriers, il n'y a **aucune** chance que ses tarifs puissent être *marchandés*. A cette époque de l'année, la demande est très forte ; les aubergistes passent leur temps à refuser du monde, et n'ont aucun problème pour en attirer.

Les Armes du Templier — emplacement 43

Le *Plan 1* (p 18) montre la disposition de cet établissement à un étage. Bien qu'il n'y ait pas d'écuries, les chevaux peuvent être soignés et surveillés aux Ecuries de Louage Staller, juste un peu plus bas dans la rue (emplacement 47) pour 11/- supplémentaires par jour et par cheval (fourrage compris), qui peuvent être rajoutés directement sur la note du logement.

Le maître des lieux est Uli Breitner, un homme gai et accueillant qui tient là un établissement paisible et plaisant avec l'aide de ses employés : Kurt Gruber, son barman ; Konrad Alpiger, barman et homme à tout faire ; Renata Hoeflehner, barmaid et serveuse ; et une cuisinière Halfeling, Tiasmara Flarett (elle fait le déjeuner et le dîner, Uli s'occupe lui-même du petit-déjeuner).

Les frais de chambre (par nuit, sans compter la nourriture) sont de 1 CO (chambre simple), 27/6 (double) et 37/6 (multiple — 4 lits). On paye, bien entendu, d'avance.

Les repas

Les portions sont copieuses et la nourriture de très bonne qualité. Après deux jours, lorsque les personnages connaîtront un peu mieux Uli et que celui-ci commencera à les apprécier (s'ils se comportent correctement et qu'ils payent promptement chaque jour), ils seront invités dans le petit salon (où Uli prend ses propres consommations), et pourront, s'ils le désirent, louer une salle privée pour dîner en paix (contre 2 CO supplémentaires par soirée).

Les Armes du Templier

Carte

PETIT-DÉJEUNER — 7/6
Servi de 7 à 9 heures du matin. Comprend : pain et beurre frais ; œufs en omelette, au plat ou brouillés ; jambon ; confitures ; hydromel et infusions d'herbe.

DÉJEUNER — 12/6
Servi de midi à 2 heures de l'après-midi. Comprend : soupe (avec pain) ; pâtés de viande froids et chauds ; fromage ; fruit frais et une pinte de bière.

DINER — 15/-
Servi de 7 à 10 heures du soir. Comprend : soupe épaisse ; viande et légumes ; l'un des merveilleux desserts de Tiasmara ; fruit frais ; fromage et un verre de vin.

BOISSONS

Bière (la pinte)	9 sous à 1/-
Hydromel (1/2 pinte)	1/-
Vin de pays (la bouteille)	6/-
Côtes de Bordeleaux (la bouteille)	23/-
Vin du Reikland (la bouteille)	1 CO
Vin de Tilée (la bouteille)	9/-
Cognac bretonnien (la bouteille)	37/-



Personnel des Armes du Templier

Uli Breitner — Propriétaire

HUMAIN, EX-GUIDE-RACOLEUR

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 83 ; Corpulence, moyenne-forte ; Cheveux noirs et bouclés ; Yeux marrons. Guide-racoleur à la "retraite", Uli est un homme sympathique, affable et social qui aime son métier.

Il est très fier de son hostellerie et se montre très souple avec son personnel. S'il est traité avec respect (accompagné de un ou deux verres), Uli se montrera très amical et coopératif. Comme Guide-racoleur retiré, il connait un certain nombre d'informations générales sur les aspects les plus douteux de la vie à Middenheim.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	39	4	4	9	47	1	29	31	32	28	32	50

Age : 40 ans — **Alignement** : Neutre

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Bagarre ; Corruption ; Coups puissants ; Cuisine ; Esquive ; Fermentation ; Langage secret — Jargon des Voleurs ; Résistance à l'alcool ; Sens de la répartie ; Spécialisation — Armes à 2 mains

POSSESSIONS
Coups-de-poing ; Gourdin ; Bouclier (1 PA partout) derrière le comptoir ; Epée à deux mains (**I** -10 ; D +2) ; Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc) dans le salon privé ; 30 CO sur lui.

Kurt Gruber — Barman

HUMAIN, EX-MILICIEN

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 77 ; Corpulence, moyenne ; Cheveux brun-clair et ondulés (plus une moustache) ; Yeux noisette très clairs. Kurt est aussi un personnage affable, qui a toujours une plaisanterie aux lèvres. Il est également très optimiste — il est intimement convaincu que « *tout finit toujours par s'arranger.* » Il devient toujours un peu ennuyeux une fois qu'il vous a sorti toutes ses meilleures blagues, mais il en connait beaucoup d'excellentes (il n'arrête pas de taquiner Tiasmara avec des blagues Halfelings).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	42	5	5*	8	45	2	30	29	35	30	32	35

Age : 36 ans — **Alignement** : Neutre

COMPÉTENCES
Commerce ; Coups puissants ; Esquive ; Fermentation ; Humour ; Résistance accrue* ; Résistance à l'alcool

POSSESSIONS
Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc) ; 2 dagues (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; Bourse contenant 8 CO, 12/-

Konrad Alpiger — Homme à tout faire

HUMAIN, MANOUVRIER

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 88 ; Corpulence, puissante ; Cheveux noirs grisonnants courts (plus une barbe courte) ; Yeux gris. Konrad est un homme calme, qui fait tranquillement sa part de travail, s'occupe des livraisons, des petits travaux et de la menuiserie. Il boit peu, car il n'est pas très porté sur l'alcool. C'est pour cette raison qu'il ne travaille pas au bar, sauf s'il y a beaucoup de monde. Sa femme est morte depuis bientôt deux ans, ce qui explique son côté farouche.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	29	5*	4	7	34	1	35	25	27	25	32	32

Age : 44 ans — **Alignement** : Neutre

COMPÉTENCES
Conduite d'attelages ; Escalade ; Force accrue * ; Travail du bois

POSSESSIONS
Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc) ; Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; Gourdin (à la cave) ; 8 CO

Renata Hoeflehner — Serveuse

HUMAINE, DOMESTIQUE

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 65. Corpulence, moyenne-svelte ; Cheveux blond-cendré ; Yeux bleu-vert. Renata est efficace et intelligente, et bien qu'elle converse avec plaisir avec les gens au comptoir, elle ne prend pas trop au sérieux tout ce qu'ils racontent. Elle est toujours amicale mais sait garder ses distances ; elle a un faible pour Uli. Elle aurait envie de s'amuser elle aussi, et si un PJ masculin bien fait de sa personne lui offre de l'emmener dans un endroit chic pour la soirée, elle le regardera certainement comme un vrai gentilhomme (et il ferait mieux de continuer à se conduire comme tel !).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	28	3	3	7	35	1	39	24	38	27	38	40

Age : 27 ans — **Alignement** : Neutre

COMPÉTENCES
Acuité auditive ; Charisme ; Cuisine ; Danse ; Esquive ; Etiquette ; Lecture sur les lèvres

POSSESSIONS
Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; Petite chaîne en or (valeur : 2 CO) ; Bague en or (valeur : 1 CO) ; Petit coffret contenant 29 CO (dans sa chambre)

Tiasmara Flarett — Cuisinière

HALFELING

Personnalité et Apparence : Semble avoir une trentaine d'années selon des critères humains. Taille, 96 cm ; Corpulence, moyenne-svelte (en critères halfelings cette fois-ci !) ; Cheveux auburn et très fins ; Yeux marrons. Tiasmara est une charmante personne, pétillante et dynamique, dévouée toute entière (et fière de l'être) à l'art culinaire. Mais elle aime bien se glisser hors de sa cuisine chaque fois qu'elle le peut, et bavarder avec les clients, leur racontant des histoires sur des tartes de 18 mètres de diamètre, etc.

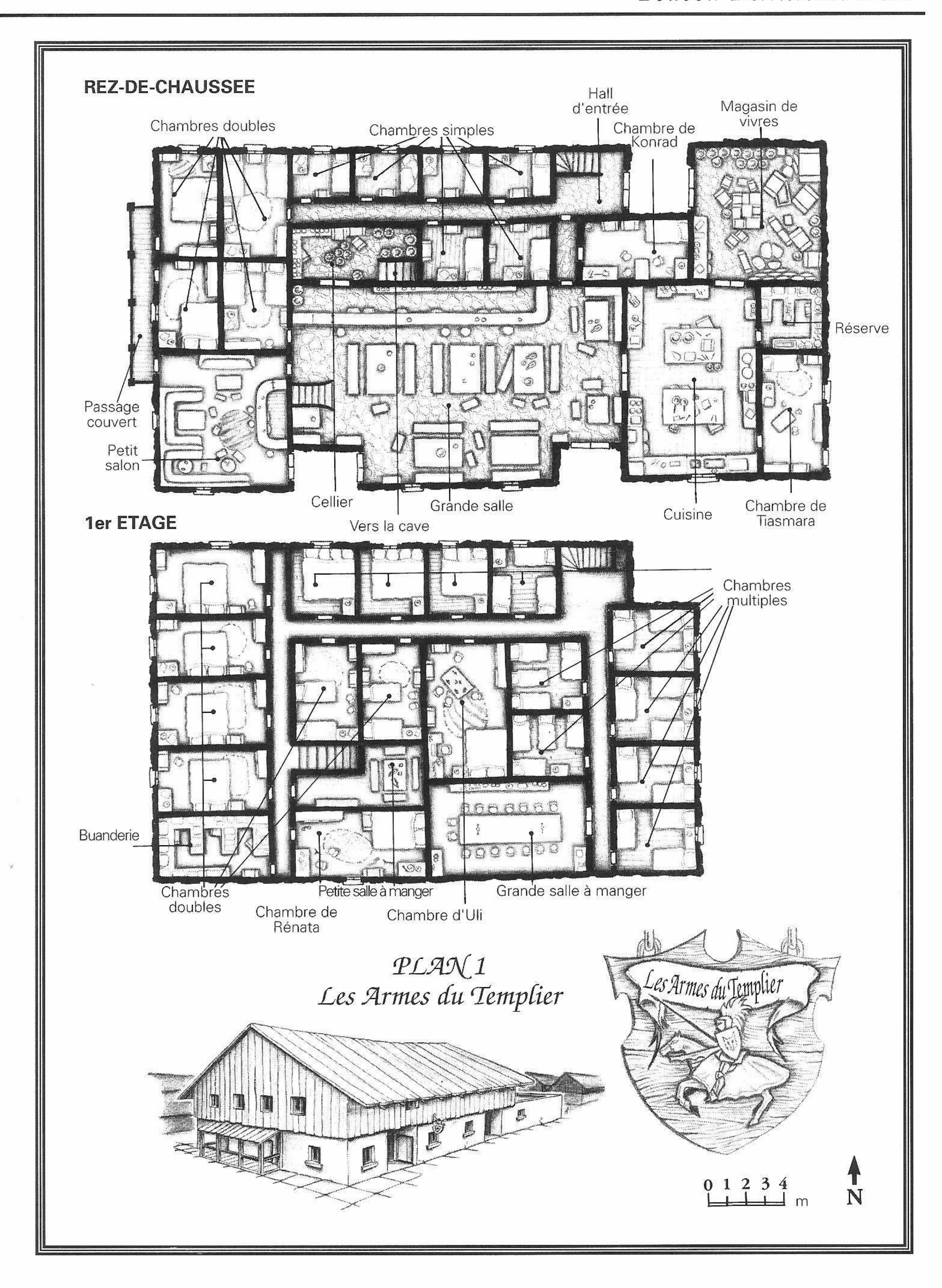
Elle travaille pour Uli depuis qu'il a repris l'auberge, il y a huit ans de cela, et le considère comme un homme bon et généreux. Si le groupe comprend un PJ Halfeling féminin, Tiasmara essayera certainement de l'emmener dans sa cuisine pour lui montrer ses recettes ; tandis qu'un éventuel PJ Halfeling masculin sera servi "impérialement" à table et (à moins qu'il ne soit déjà d'un âge certain) sera dorloté et couvé d'un air maternel.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	21	26	2	2	5	57	1	48	23	33	26	41	47

Age : 81 ans — **Alignement** : Bon

COMPÉTENCES
Bouffonneries ; Connaissance des plantes ; Course à pied ; Cuisine ; Humour ; Narration

POSSESSIONS
Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; Médaillon en argent autour du cou (valeur : 2 CO) ; Petit coffret contenant 77 CO (bien caché dans sa chambre)


REZ-DE-CHAUSSEE
Chambres doubles
Chambres simples
Hall d'entrée
Chambre de Konrad
Magasin de vivres
Réserve
Passage couvert
Petit salon
Cellier
Vers la cave
Grande salle
Cuisine
Chambre de Tiasmara
1er ETAGE
Chambres multiples
Buanderie
Chambres doubles
Chambre de Rénata
Petite salle à manger
Chambre d'Uli
Grande salle à manger
PLAN 1
Les Armes du Templier
Les Armes du Templier
0 1 2 3 4
m
N

Le Carnaval

Rencontres Mineures

La vie pendant le Carnaval est agitée. Le simple fait de se balader au hasard des rues, pour jouir des spectacles divers, peut impliquer les PJ dans un certain nombre d'incidents. Quelques possibilités sont mises en valeur ici, afin de vous donner une idée de ce qui pourrait se produire. Que les aventuriers fassent ou non ces brèves rencontres ne dépend que de vous. Cependant, à moins que les personnages ne trouvent le fil conducteur de l'intrigue trop vite, nous vous recommandons de limiter le temps passé sur ces rencontres mineures, car les PJ pourraient alors être distraits de l'objectif principal, et rencontrer quelques problèmes pour obtenir les appuis qui leur sont nécessaires avant la fin de la Semaine du Carnaval.

La chasse aux bouseux

La "chasse aux bouseux" est un événement traditionnel, qui a toujours lieu le premier jour du Carnaval. En dépit de leurs dispositions amicales manifestes, les habitants de Middenheim sont incapables de résister à l'envie de se moquer de certains de leurs visiteurs. Le terme *bouseux* est employé ici pour désigner tous ceux qui ne sont pas nés ou n'ont pas grandi au sein de la Cité. Dans le passé, cet événement a été l'occasion de mises en scène pour le moins macabres, dont l'exécution publique (pour rire) d'un marchand Bretonnien parce qu'il avait laissé traîner un papier gras sur la voie publique. Malheureusement, pendant que le bourreau affûtait sa hache (faite entièrement de sucre), le pauvre homme est mort de peur ! Cette année marque le retour d'une vieille blague très appréciée : le Coup du Vol à la Tire.

Le "voleur à la tire" choisit une victime parmi la foule et, après lui avoir subtilisé "maladroitement" un objet, s'enfuit, généralement avec le bouseux à ses trousses (sinon la blague n'a plus d'intérêt). La poursuite s'achève à la Kriegerplatz (emplacement 3), où l'objet est rendu à son propriétaire sous les acclamations et les huées de la foule complice. Il est rare que le voleur soit rattrapé par sa victime, car seuls les jeunes gens rapides et agiles sont choisis (ayant des Compétences comme *Esquive*, *Fuite*, *Course à pied* et *Réflexes éclairs*).

Le "voleur" est vêtu d'un costume multicolore traditionnel qui le distingue d'un véritable voleur à la tire, et qui lui permet également de courir plus rapidement à travers la foule ; les purs Middenheimois lui font un chemin et, pour participer à la blague, gênent la victime en se plaçant au milieu de sa route. Si le voleur est pris, la Garde est appelée ; dans le passé, il en résultait que le fautif était libéré sur le champ sous le prétexte que c'était la "première fois" qu'il se faisait prendre. C'est seulement lorsque la victime allait entrer dans une rage folle qu'on lui révélait la blague.

Si un des personnages est choisi comme victime de cette plaisanterie, procédez à la poursuite comme il est décrit à la page 12, mais, quelque soit les résultats aux dés du PJ pour son déplacement, considérez que le voleur obtient pareil ou mieux. Les Gnomes et les Nains sont souvent des victimes toutes désignées, les premiers parce qu'ils sont supposés être eux-mêmes de grands plaisantins, les seconds parce qu'ils comprennent rarement la plaisanterie et qu'ils entreront vraisemblablement dans une colère monstre (au plus grand plaisir de la foule).

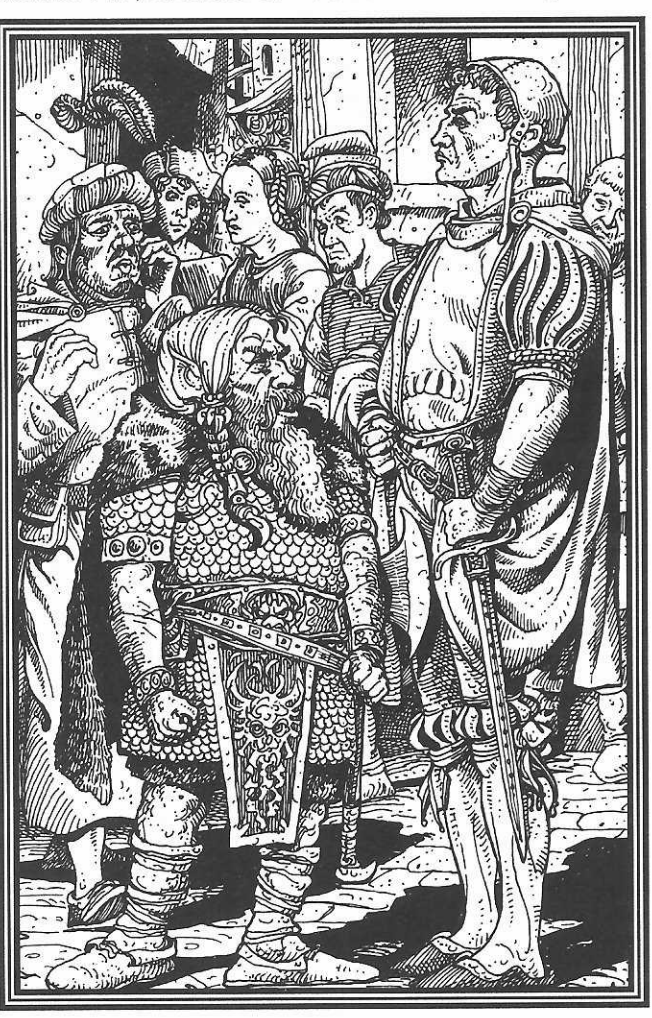
Le pourfendeur de Trolls

Cet incident peut se produire dans n'importe quel lieu public. Les aventuriers verront un Nain tatoué, avec une chevelure tressée de couleur orangée, se diriger droit sur eux. Il marche en ligne droite, la foule s'écartant craintivement sur son passage. Comme il s'approche, les PJ pourront noter (Test de **I**) qu'il a l'air vraiment tourmenté, même pour un pourfendeur de Trolls. Les muscles de son visage sont crispés dans un rictus étrange, et ses yeux protubérants semblent briller bizarrement.

Si les aventuriers s'écartent de son chemin, le Nain continuera à la même allure. Si *sa* route est bloquée par quelqu'un, il s'arrêtera et dévisagera l'importun. Après un bref instant, il bandera ses muscles et empoignera sa hache d'un geste menaçant. Si l'autre personnage ne bouge toujours pas, il passera à l'attaque.

Glugnur — Nain, Pourfendeur de Trolls

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 45 ; Corpulence, forte. Glugnur ne se préoccupe que très peu de tout ce qui est étranger aux activités d'un pourfendeur de Trolls. Pour cette rencontre, il est encore



plus intolérant puisqu'il vient juste d'absorber un puissant stimulant qu'il a acheté à La Fosse (p 78). Les ajustements de ses Caractéristiques, dus à cette drogue, sont donnés dans la deuxième ligne des scores de son Profil. Les effets de la substance durent environ 4 heures, après quoi l'utilisateur devra dormir pendant 12 heures d'affilé. Glugnur possède encore 3 doses de ce produit.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	55	32	5	4	11	32	2	34	54	33	72	50	21
4	65	42	6	5	12	42	2	44	54	33	82	50	21

Age : 71 ans **Alignement** : Neutre

Compétences
Alphabétisation ; Bagarre ; Coups puissants ; Danse ; Désarmement ; Esquive ; Exploitation minière ; Spécialisation — Armes à 2 mains ; Travail du métal

Possessions
Hache à deux mains (**I** -10 ; D +2) ; Bourse contenant 32 CO, 15/-

Glugnur est venu à Middenheim pour prendre part aux Combats de Minotaures (p 22), aussi cette rencontre devrait se passer aux alentours du Bernabau Stadium (emplacement 4). Tant qu'il se trouve sous l'emprise de la drogue, Glugnur sera ravi de combattre quiconque se mettra en travers de sa route — y compris un compatriote Nain. Toutefois, si un Nain lui montre du respect en s'écartant devant lui, le pourfendeur de Trolls le saluera comme un frère et l'invitera à fêter ça comme il se doit — le stimulant a donné à Glugnur un terrible appétit et il a la ferme intention de faire un repas digne de ce nom. Après le festin, les effets de la drogue s'estomperont, forçant notre Nain à dormir pendant les 12 prochaines heures. S'il est questionné sur l'origine du stimulant, Glugnur répondra simplement : « *La Fosse !* », et continuera de manger.

Un marchand est attaqué

Ceci peut se produire dans n'importe quelle zone commerciale ou de marché, non loin des quartiers populaires et pauvres, comme l'Altquartier. Au moment où les aventuriers débouchent d'un coin de rue, ils apercevront un petit étalage (et ses propriétaires) mis à mal par deux jeunes brutes vêtues de gilets en cuir.

Le vieux colporteur et sa femme trembleront de peur tandis que les deux brutes s'avanceront sur eux, en brandissant des gourdins : ils ont refusé de payer pour leur "protection", et s'apprêtent à en subir les conséquences.

Gustav Holschtweig — Humain, Colporteur

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 67 ; Corpulence, svelte ; Cheveux gris et rares (plus une barbiche) ; Yeux bleu-clair. Colporteur bienveillant et honnête (et par conséquent pauvre !), Gustav n'hésite pas à baisser ses prix pour les gens qui ont vraiment l'air dans le besoin, et à distribuer quelques piécettes aux gamins. Il est venu jusqu'à Middenheim spécialement pour le Carnaval.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	25	3	2	6	38	1	37	24	36	32	24	39

Age : 61 ans **Alignement** : Bon

Compétences
Baratin ; Commerce ; Conduite d'attelages ; Connaissance des plantes ; Evaluation ; Pictographie — Colporteurs ; Soins des animaux ; Spécialisation — Armes de poing

Possessions
Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; 20 batteries de cuisine ; 4 soupières ; 12 louches ; 20 assortiments de couverts ; 12 mètres de soieries ; 70 rubans en soie ; 4 pièces de cuir travaillées ; 24 poupées en peluche ; Bourse contenant 20 CO et 17/- ; Petit coffre contenant plusieurs sacs dans lesquels se trouve un total de 136 CO et 250/- ; (**Note** : si cette rencontre se déroule dans l'Altmarkt, le stock de Gustav devra aussi comprendre des denrées alimentaires.)

Hildi Holschtweig — Humaine

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 62 ; Corpulence, svelte ; Cheveux noirs et grisonnants (coiffés en chignon) ; Yeux marrons. Hildi est une personne calme qui parle toujours doucement. C'est également une âme généreuse et bienveillante.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	25	2	2	5	30	1	37	29	34	27	26	45

Age : 56 ans **Alignement** : Bon

Compétences
Cuisine ; Etiquette ; Evaluation ; Numismatique

Possessions
Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; Chaîne en or (valeur : 6 CO) ; Bague de mariage en or (valeur : 2 CO) ; Bourse contenant 11 CO et 16/-

Anton Feigling — Humain

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 86 ; Corpulence, moyenne-forte ; Cheveux bruns courts ; Yeux marrons. Anton est un individu nuisible, qui aime faire le mal avec méthode.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	32	4	4	9	45	2	39	29	27	30	33	33

Age : 33 ans **Alignement** : Mauvais

Compétences
Bagarre ; Conduite d'attelages ; Coups puissants ; Spécialisation — Armes de poing ; Violence forcenée

Possessions
Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc) ; Gourdin ; Coups-de-poing ; Bague en or sertie d'une opale (valeur : 8 CO) ; Bourse à la ceinture contenant 38 CO



Bruno Hansgorp — Humain

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 82 ; Corpulence, moyenne ; Cheveux roux coiffés en queue-de-cheval (plus moustache) ; Yeux noisette. Bruno a les avant-bras et le visage couverts de tâches de rousseur. C'est un homme rustre, et plutôt stupide, qui considère le crime comme un moyen facile de gagner de l'argent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	25	3	3	7	35	1	24	31	19	28	28	19

Age : 32 ans **Alignement** : Neutre

COMPÉTENCES
Bagarre ; Désarmement
POSSESSIONS
Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc) ; Gourdin ; Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; Coups-de-poing ; Bourse à la ceinture contenant 30 CO

Si les aventuriers menacent Anton et Bruno, ceux-ci éclateront de rire, et Anton flanquera un grand coup de poing dans la figure de Gustav. Si les PJ ne font rien, les deux brutes battront Gustav comme plâtre et fouilleront ses affaires pour trouver son or. Si les personnages passent à l'attaque, les deux coquins se défendront mais prendront la fuite si leur score de **B** venait à descendre en-dessous de 4.

Si les personnages tirent d'embarras le vieux couple, ils seront chaleureusement remerciés. La foule applaudira et semblera plutôt honteuse. Si l'un (ou plusieurs) des PJ donne de l'argent au colporteur pour le dédommager des dégâts subis par ses marchandises, accordez des Points d'Expérience supplémentaires et individuels pour cette action généreuse (voir p 93 pour plus de précisions).

Un détachement de la Garde arrivera sur les lieux 5 à 10 minutes après l'incident, et prendra les dépositions de toutes les personnes concernées. Si les deux voyous ont été tués, la Garde considérera les PJ avec soupçons, mais les versions de Gustav et d'autres témoins clarifieront la situation. Toutefois, le Sergent de la patrouille les avertira d'être prudents à l'avenir. Non qu'il veuille décourager les actes de civisme, mais il vaudrait mieux que les criminels soient mis en prison plutôt que tués. Dans tous les cas, l'incident sera rapporté au Commandant Schutzmann (p 46). Après le départ de la patrouille, Gustav insistera pour payer un repas à ses sauveurs, laissant à Hildi la garde de l'étalage. Il les conduira dans une auberge de catégorie moyenne (tarifs similaires à ceux des Armes du Templier — voir p 16).

Si les deux coquins leur échappent, les personnages pourraient bien avoir une surprise quelques jours plus tard. Anton et Bruno les auront localisés et, aidés de quatre complices, leur tendront une embuscade dans une allée sombre. Dans l'intervalle, les aventuriers pourraient être plus profondément impliqués dans l'intrigue principale de l'aventure, et penser que les raisons de cette attaque sont toutes autres. Tous les attaquants porteront des masques.

Les gamins des rues

Cette rencontre devrait survenir sur une place de marché bondée. Les PJ entendront : « *Arrêtez-le ! Au voleur !* », et, en regardant aux alentours, apercevront un gamin courir dans leur direction. Derrière lui galope un vendeur de tartes Halfeling qui tente manifestement de récupérer la tarte que l'enfant tient contre lui. A quelques mètres du groupe, le gamin trébuchera et s'affalera aux pieds des personnages. Il sautera sur ses pieds mais, entre temps, le Halfeling lui aura déjà mis la main au collet.

« *Vous j'avez un problèm', meu-chieu ?* », demandera le gosse calmement, en mordant à pleines dents dans la tarte pour la rendre irrécupérable. « *Mes copains vont vous payer la tart'.* » Il regardera les PJ d'un air entendu, prêt à filer à toutes jambes s'ils refusent.

Si les personnages prennent parti pour Karl (c'est le nom du gamin), ils y gagneront un ami utile et serviable. Fin observateur, Karl réalisera vite qu'il a affaire à des aventuriers, nouveaux-venus en ville. Il les fera marcher, flattera leur vanité et feindra un grand respect mêlé de crainte, tout en soulignant qu'il pourrait leur être extrêmement utile. « *Merci beaucoup messires. J'peux faire que'que chose pour vous en échange ? Une jolie fille, p't-être ?* »

Karl Matthaus — Humain (adolescent)

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 58. Corpulence, moyenne-svelte ; Cheveux courts et auburn ; Yeux noisette. Karl est orphelin. Lui et sa "bande" (voir plus bas) vivent dans un taudis en ruines. Karl est un pur produit de la rue ; déjà cynique et mature malgré son jeune âge. Il est digne de confiance et tout à fait capable de tenir sa langue (s'il est suffisamment payé pour).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5*	39	39	3	4	6	45	1	48	49	51	37	29	44

Age : 13 ans **Alignement** : Neutre

COMPÉTENCES
Acuité auditive ; Ambidextrie ; Charisme ; Course à pied ; Escamotage ; Esquive ; Mendicité ; Pitreries ; Spécialisation — Fronde ; Vol à la tire
POSSESSIONS
Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; Fronde (D 24/36/150 ; FE 3 ; Rch 1) ; Bourse contenant 8 grosses billes ; Bourse dissimulée contenant 8/17

Comme Karl l'expliquera, il serait heureux de travailler pour rien, mais il doit s'occuper de ses quatre camarades : Uli Muller, Gunnar Kammerer, Carina Adenauer et Claudia Dietz. « *Après tout, ils dépendent de moi, non ? J'peux pas les laisser tomber.* »

Ce sont tous des orphelins pauvrement vêtus, avec des Profils similaires à celui de Karl et pratiquement les mêmes Compétences. Ils sont observateurs et rusés, et pourraient être employés comme espions et pour faire les courses — si les joueurs n'y pensent pas tous seuls, faites que Karl les aide un peu — « *Si vous avez b'soin de savoir queq'chose, messires, cherchez plus. C't'incroyable ce que quelques pièces d'argent peuvent faire du bien aux yeux et à la mémoire.* » Rappelez-vous néanmoins que ces gamins déguenillés feraient quelque peu contraste dans les quartiers les plus riches (et Karl soulignera ce point, si nécessaire, avec l'air de quelqu'un qui explique quelque chose à de jeunes enfants). Toutefois, ils connaissent un grand nombre de domestiques, de manouvriers, d'employés d'auberges, et autres de la même trempe. Ils forment un groupe très soudé, et travaillent tous ensemble ou pas du tout.

Leurs services ne sont pas chers ; ils demanderont 10/- par tête et par jour, mais ce prix peut être descendu à 5/- en *marchandant*. Ils réclameront un supplément s'ils rapportent quelque chose qui intéresse de toute évidence les personnages. Karl insiste pour être payé en pièces d'argent — si les PJ lui offrent de l'or, il rétorquera : « *Vous n'pouvez pas faire la monnaie pour moi, messires ? Vous voudriez pas qu'on croit que j'l'ai volé cet or ?* »

Si les aventuriers engagent Karl et ses camarades, vous devrez déterminer quelles informations ils peuvent fournir au groupe pour faire avancer l'intrigue.

Si les personnages laissent tout simplement Karl se débrouiller avec le Halfeling, quelques pierres de fronde pourraient bien trouver le chemin de leurs crânes dans un futur proche.



Principales Attractions

De nombreux marchés encombrent les rues de Middenheim et toutes sortes de distractions diverses ont lieu à toutes heures. De plus, il y a également des lieux et des attractions importants où peuvent être rencontrés certains PNJ principaux. La plupart de ces manifestations sont présentées sur des affiches placardées dans toute la ville, dans les plus grandes tavernes, les parcs et autres.

Comment garder la trace des PNJ ?

Chaque Fiche de PNJ indique l'emploi du temps de l'individu concerné, et à quelles manifestations principales il assistera. En plus de cela, le *Tableau des Principales Attractions* propose la liste de tous ces événements dans l'ordre chronologique dans lequel ils vont se dérouler, et indique à nouveau quels PNJ principaux s'y trouveront. Par exemple, si vous souhaitez savoir où se trouve le Chancelier Sparsam à 5 heures de l'après-midi le jour du Bezahltag, sa Fiche de PNJ vous apprendra qu'il assiste à l'*Exposition des Arts Héraldiques* qui se tient à la Kriegerplatz. En vous référant au *Tableau des Principales Attractions* — mêmes jour, lieu, manifestation et heure — vous pourrez voir que cette exposition est également visitée par Johann Schwermutt, Ar-Ulric, Siegfried Prunkvoll, etc.

Les manifestations

Voici le détail des principales attractions de la Semaine du Carnaval. Vous noterez qu'aucune manifestation n'est prévue pour le neuvième et dernier jour du Carnaval. C'est simplement parce que cette journée est réservée au nettoyage et à la remise en état des rues et aux préparatifs de départ des visiteurs. Il faut aussi laisser le temps aux gens de se dégriser après avoir fait la noce le huitième jour. Tous les emplacements décrits dans ce chapitre sont indiqués sur la carte de la Cité (*Plan 6*, voir annexes).

La plupart de ces manifestations se passent de commentaires, mais des précisions supplémentaires sont fournies lorsque cela est nécessaire. Vous pouvez ne pas tenir compte de (ou même supprimer !) certaines de ces attractions, et/ou de rajouter des événements de votre crû sur certains jours du Carnaval. Pratiquement tout peut arriver pendant la Semaine du Carnaval ; tout le monde espère que Bamber le Gnome et son étonnante Chorale de Grenouilles chanteuses seront revenus de leur tournée en Albion pour cette année, par exemple.

Le Grand Park — Zone B

Jour	Heures	Manifestation
Jours 1-3	12-23 h	Fête des Bières des Brasseurs et Taverniers réunis
Jour 4	14-18 h	Foire aux chevaux
Jour 5	15-16 h	Démonstrations de figures aériennes
Jours 6-8	14-18 h	Parade et Joutes
Jours 6-7	21-23 h	Illuminations du Bassin Sombre
Jour 8	24-02 h	Illuminations du Bassin Sombre (Grand Final)

Les démonstrations aériennes

Elles sont faites et orchestrées par les Sorciers de la Cité ; il s'agit pour eux de voler en formation et d'accomplir diverses manœuvres aériennes complexes. Le succès de cet événement est la possibilité, toujours présente, d'une collision aérienne entre plusieurs individus. Cette année, il paraîtrait que les Sorciers ont l'intention de revendiquer à propos de la réforme des impôts en traînant derrière eux des bannières recouvertes de slogans anti-taxes.

Parade et Joutes

Ce ne sont pas des manifestations pour de véritables guerriers, mais pour de jeunes aristocrates à moitié ivres qui, invariablement, se comportent comme des imbéciles. L'admission se fait par invitation uniquement. Les PJ de souche noble peuvent y être admis s'ils se lient d'amitié avec un gentilhomme de Middenheim (par exemple en payant une tournée générale à une bande d'entre eux). D'un autre côté, la "corruption" peut aussi porter ses fruits (même pour un non-noble — mais il faudra dépenser beaucoup). En plus des combats proprement dits (qui ne sont pas mortels), il faut être au courant du protocole, et un participant qui n'est pas compétent en *Etiquette* se fera inévitablement remarquer. Une bande de jeunes aristocrates ne manquera certainement pas de s'en prendre à ce "paysan" qui sera remis entre les mains de la milice sans hésitation.

Notez que "l'équipement" minimum requis pour être admis à participer consiste en un destrier, un écuyer, une armure de plates complète (et étincelante), une lance de cavalerie, une arme simple et tout un assortiment de bannières héraldiques. Une jolie demoiselle dans l'auditoire dont le gentilhomme puisse obtenir une "faveur" fait aussi partie du jeu.

Les joutes sont avant tout un spectacle, mais semblent très violentes, avec ses hommes revêtus de métal qui chargent l'un sur l'autre sur de fiers destriers. Les jouteurs continuent à combattre jusqu'à ce qu'ils soient vidés de leurs étriers. Ceci arrive lorsqu'un jouteur ne parvient pas à toucher (**CC** raté) son adversaire et que celui-ci réussit. Les lances sont spécialement conçues pour se briser avant de faire des dégâts importants.

Les Illuminations du Bassin Sombre

Elles sont légendaires. Presque tous les sorciers de la Cité lancent des sortilèges pour former de vastes jeux de lumières magiques. Certains sorciers volent même au travers en laissant dans leur sillage des traînées lumineuses du plus bel effet. Les feux d'artifice primitifs sont aussi employés (pas pendant que les sorciers sont en vol !), mais ils sont loin d'être aussi spectaculaires que les illuminations magiques. La plupart de ces fusées rudimentaires explosent simplement pour produire beaucoup de bruit et de fumée, mais des progrès récents ont permis de réaliser les très spectaculaires "*Spirales étoilées*" et "*Souffles du Dragon*". Pendant le spectacle, la Garde est constamment en alerte pour repérer d'éventuels débuts d'incendie qui pourraient se déclarer dans la ville.

Le Bernabau Stadium — Emplacement 4

Jour	Heures	Manifestation
Jours 1-3	16-17 h	Combats de Minotaures
Jours 3-5	12-13 h	Les Cracheurs de feu de Carroburg
Jours 4-5	15-17 h & 18-20 h	Rotzball, quarts de finale
Jour 6	14-16 h & 17-19 h	Rotzball, demi-finales
Jour 7	14-16 h	Rotzball, finale

Les combats de Minotaures

Ce sont les équivalents de nos corridas "modernes" qui se déroulent également dans une d'arène similaire. Cependant, tandis que les Minotaures font tout leur possible pour tuer leurs adversaires, ces derniers n'ont pas le droit de porter des coups mortels (d'utiliser le tranchant de leurs armes) ; tous les dégâts infligés aux monstres seront réduits de 1 point.

La bête est vaincue lorsque son score en **B** est réduit à zéro ; à ce moment, elle tombera dans l'inconscience pour 1D10 Rounds. Tous ces points de *Blessures* "perdus" seront récupérés après une demi-heure de repos. En théorie, donc, un même Minotaure va combattre une fois par demi-heure (sans compter la durée du combat proprement dite), mais ce n'est pas forcément vrai. Les Minotaures reçoivent un quartier de viande s'ils gagnent ; n'oubliez pas que, comme indiqué dans **WJRF** (p 225), un Minotaure dérangé dans son repas double son score d'*Attaques*.

Les combats se déroulent dans une fosse circulaire de 40 mètres de diamètre. Le combattant ne pouvant porter qu'un bouclier comme protection, seuls les plus braves guerriers et les Gladiateurs y prennent part. La bête est armée d'un grand gourdin à deux mains (**I** -10 ; D +2). Cette année, il y a trois Minotaures en parfaite condition, et entre deux séries d'assauts, il y aura les combats habituels entre les Gladiateurs locaux et des Hommes-bêtes plus ou moins défraîchis (jarrets coupés, etc.). Deux des Minotaures sont déjà "réservés" ; un par le Nain Glugnur (p 19) et l'autre par Alchred von Hintz, un jeune gentilhomme démuni d'Altdorf. Tout ça pour dire qu'il reste un Minotaure de libre, si l'un des PJ souhaite participer...

La récompense pour avoir gagné un combat est égale en CO au dixième des spectateurs présents ; comme ces derniers sont de 2000 + (1D10 x 100), la récompense sera de 210-300 Couronnes. Le tarif des entrées varie de 10/- à 5 CO. Le vainqueur d'un combat avec un Minotaure gagnera certainement le respect du public pour la durée du Carnaval, et sera remarqué par les commandants militaires.

Si le challenger perd le combat (en étant réduit à zéro en **B**), plusieurs "ramasseurs" entraînés sauteront dans l'arène pour distraire le Minotaure avant qu'il commence à dévorer le malheureux et soit sujet à la *Soif de Sang*. Les paris sur les combats de Minotaures sont fréquents et passionnés, et les cotes des téméraires sont basées sur leur Race : Nains 2 : 1 (lire 2 contre 1) ; Humains 3 : 1 ; Elfes 5 : 1 ; et Halfelings 15 : 1 ! Il est rare que les cotes soient plus importantes, car tout le monde sait bien que seuls les meilleurs combattants se risquent dans l'arène.

Le Profil des Minotaures est celui indiqué à la page 225 de **WJRF**.

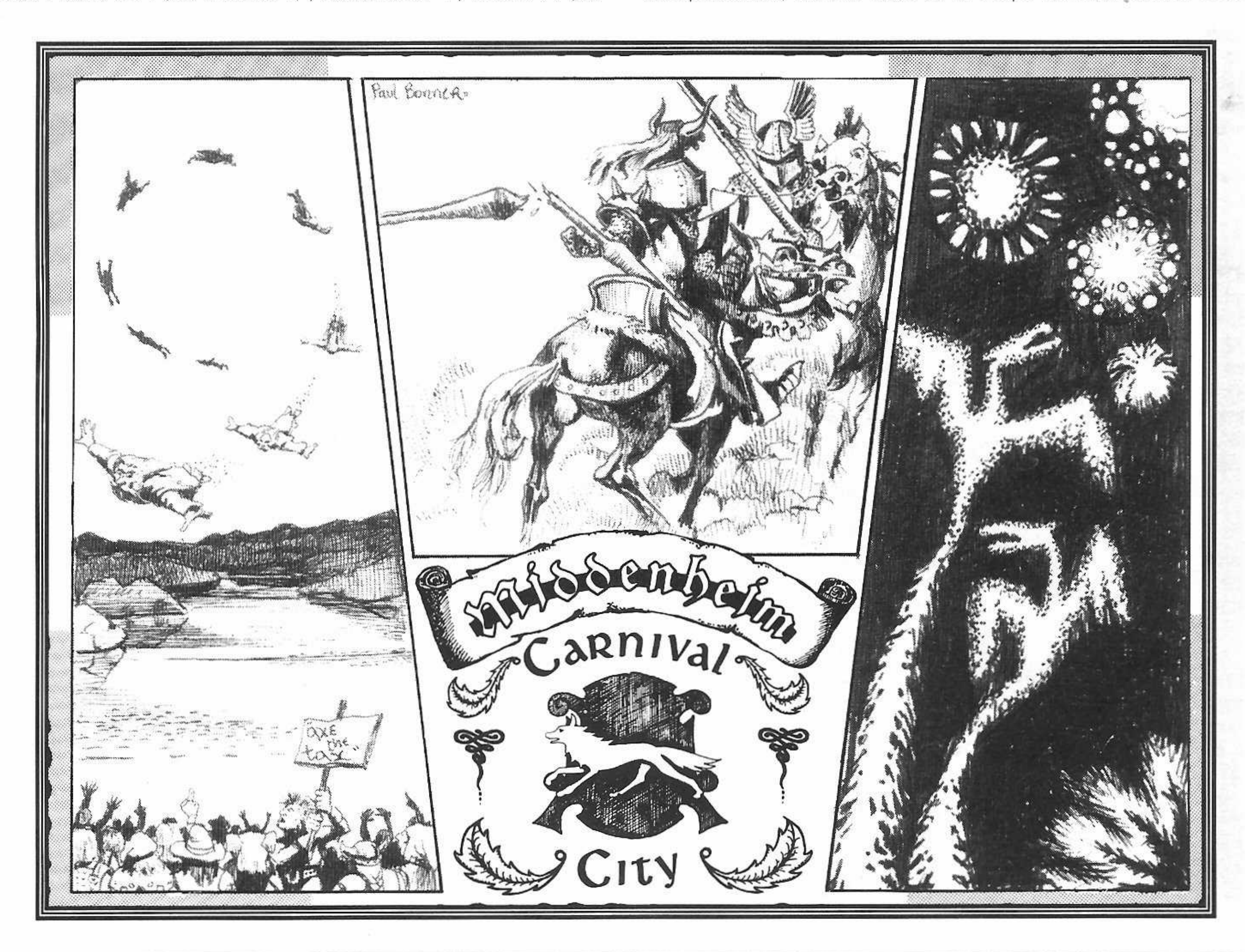
Le Rotzball

Le Rotzball, ou ballon-morveux, est la coqueluche des habitants de Middenheim, et certaines personnes se rendent au Carnaval uniquement pour assister aux parties de cet ancien sport typiquement Middenheimois. Deux équipes de onze joueurs s'opposent sur le terrain et tentent de placer le ballon — un Morveux enfermé dans une cage sphérique en osier — entre les buts du camp adverse, et ceci par tous les moyens possibles.

Il y a trois règles (ou plutôt interdits) principales. Premièrement, les armes et la magie sont prohibées ; deuxièmement, aucun joueur n'a le droit d'être en contact avec la "balle" lorsqu'il passe la ligne de but ; et troisièmement, pas de "coups tordus". Cette dernière règle est très générale, et permet à l'arbitre de sortir un joueur pour violence excessive, comme un éborgnement, un étranglement, etc.

Chaque joueur porte un gilet en cuir teint aux couleurs de son équipe, plus un numéro d'identification dans le dos ; un pantalon en cuir rembourré au niveaux des tibias ; une paire de bottes en cuir épais et une cagoule de mailles. Dans le passé, on employait un Morveux vivant que l'on ensaucissonnait dans des bandelettes de cuir pour lui donner une forme vaguement sphérique. Mais même les traditionalistes les plus enragés reconnaissent aujourd'hui qu'il s'agissait là d'une pratique barbare et inutile.

Le nombre de spectateurs moyen atteint 2000-3000 pour les quarts de finale, jusqu'à 4000 pendant les demi-finales, et un peu plus de 5000 pour la finale (le Bernabau Stadium est construit pour contenir 4800 personnes, mais la finale de la Coupe fait venir environ 5200



spectateurs). Malheureusement, le jeu attire bon nombre de jeunes hooligans, et les émeutes ne sont pas rares. Pour cette raison, la Garde et la Milice sont généralement représentées en force à tous les matches.

Les prix des places sont les suivants :

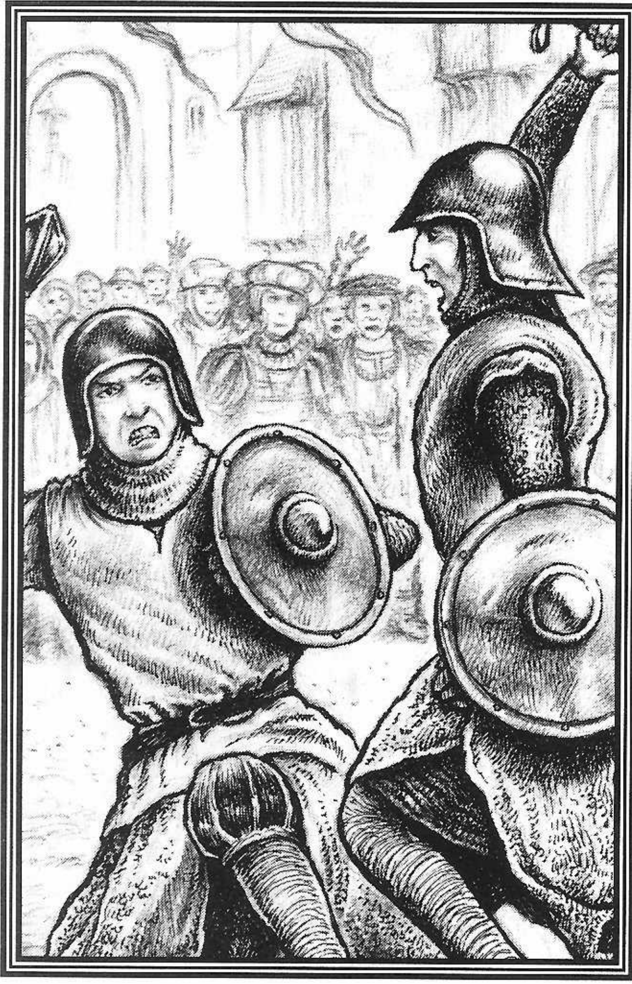
Match	Debout	Assis
Quart de finale	2 CO	2 CO 10/-
Demi-finale	2 CO 5/-	3 CO
Finale	3 CO	4 CO 5/-

Les billets pour la finale sont déjà tous vendus, et ne peuvent se trouver qu'au marché noir (utilisez le Profil standard du *Voleur* — un revendeur commencera par demander 5 fois la valeur de la place, ce prix pouvant être descendu de 50% en le *marchandant* ; il y a aussi 10% de probabilités pour que les billets soient contrefaits), ou auprès d'un PNJ ami. Une place pour la finale de la Coupe vaut de l'or, et personne ne s'en dessaisira contre un prix ridicule.

Comme pour les combats de Minotaures, il y a beaucoup de paris engagés dans les matches de Rotzball ; voici la liste des rencontres, des cotes et des résultats :

QUARTS DE FINALE

Diligences du Loup Courant (33 : 1)	1 - 0	Diligences de la Tour de Roc (50 : 1)
Charretiers de Bergsburg (10 : 1)	2 - 1	Tailleurs & Tisserands de Middenheim (100 : 1)
Menuisiers de Middenheim (200 : 1)	0 - 5	Orientaux (5 : 1)
Ereinteurs de la Porte Sud (9 : 2)	2 - 1	Forestiers de Beeckerhoven (25 : 1)



DEMI-FINALES

Diligences du Loup Courant (25 : 1)	1 - 3	Orientaux (4 : 1)
Charretiers de Bergsburg (5 : 1)	0 - 1	Ereinteurs de la Porte Sud (5 : 1)

LA FINALE

Ereinteurs de la Porte Sud (3 : 1)	2 - 3	Eastenders (1:1)

Le Collège Royal de Musique — Emplacement 23

Jour	Heures	Manifestation
Jour 1	14-17 h	Déclamations des Bardes et des Poètes
Jour 1	19-22 h	Récitals d'opéra
Jours 2-3	14-18 h	Déclamations des Bardes et des Poètes
Jours 2-6	19-22 h	Opéra : "*Le Barbare de Seville*"
Jour 3	14-16 h	Chorale de la Vallée des Nains
Jour 4	15-17 h	Chorale de la Vallée des Nains
Jour 5	15-17 h	Chansons galantes par les ménestrels Elfes
Jours 6-7	14-16 h	*Luccinia* de Guiseppe Pastrami Chœurs liturgiques de castrats
Jours 7-8	18-24 h	Opéra : "*L'Anneau des Umberogens*" (en 2 parties)

Les Jardins Royaux — Emplacement 1

Jour	Heures	Manifestation
Tous les jours,		Expositions permanentes de sculptures
Jours 1-2	14-16 h	Exhibition de gymnastes Elfes
Jour 1	19-21 h	Théâtre : "*Songe d'une Vie d'Epée*"
Jour 2	20-22 h	Chansons galantes par les ménestrels Elfes
Jour 3	14-20 h	Spectacles de mimes, Théâtre improvisé, Réception de plein air
Jours 4-5	14-16 h	Démonstration de sculptures vivantes par les Druides

LA RÉCEPTION DE PLEIN AIR

C'est l'Evénement du Carnaval, impatiemment attendu par tout le monde. Les PJ peuvent obtenir des invitations auprès des PNJ qui ont de l'influence sur le Graf Boris. Cela leur fournira une excellente occasion pour voir — et bavarder avec — de nombreux PNJ principaux. Le punch sera concocté par Luigi Pavarotti (p 65) et sera plutôt fort — un Test contre le *Poison* pour chaque verre consommé et 5 points en moins dans chaque Caractéristique de pourcentage quand un Test est raté ; dès qu'une Caractéristique d'un personnage atteint zéro, celui-ci tombe inconscient ; les points sont récupérés au rythme de 1D10 par heure, après que le personnage a arrêté de boire. Ceci explique pourquoi certaines jeunes femmes "bien comme il faut" oublient leur timidité après quelques verres.

La Kriegerplatz — Emplacement 3

Jour	Heures	Manifestation
Jours 1-4	11-13 h	Défis au Champion du Graf
Jours 1-3	14-16 h	Tournoi de tir à l'arc
Jours 3-4	17-19 h	Les Incroyables Eléphants de Barnumbel
Jours 5-6	17-19 h	Exposition des Arts Héraldiques
Jours 5-6	11-14 h	Championnat de Danse sur glace
Jour 7	11-13 h	Tournoi de ballon-aquatique

DÉFIS AU CHAMPION DU GRAF

Deux combats (à 11 h 30 et à 12 h 30) ont lieu pendant quatre jours entre Dieter Schmiedehammer — le Champion du Graf — et un des prétendants à son titre. N'importe qui peut lancer un défi, mais la Garde de la Cité éliminera les candidats dont le cas semble sans espoir (Halfelings, personnages avec une *Force* inférieure à 3 et une *Capacité de Combat* inférieure à 30). Deux challengers sont choisis chaque jour par tirage au sort. Ils doivent s'acquitter de 10 CO de "droit d'entrée" avant le début du combat.

Le prétendant doit également signer un document avant le combat, stipulant qu'il ne prendra jamais les armes contre la famille Tödbringer, ses vassaux et ses sujets si il/elle gagne le combat et aussi longtemps qu'il/elle gardera le titre de Champion du Graf. Les devoirs et obligations du Champion sont précisés dans la rubrique *Victoire*.

Dieter étant invaincu depuis quatre ans, il y a peu de candidats. Tout PJ remplissant les conditions citées ci-dessus peut être choisi comme challenger si vous le souhaitez ; vous pouvez utiliser les dés ou le décider arbitrairement. Les défis attirent beaucoup de monde et les acclamations vont à Dieter (à moins qu'il ne soit manifestement en train de perdre). Les règles des combats sont les suivantes :

1. Pas de Magie. Le Champion et son challenger sont tous deux examinés par un Sorcier porteur d'une baguette noire, entourée de bandes en argent, qui irradiera une lumière bleue si l'une quelconque des deux parties (ou leur équipement) est affecté par la Magie. Cette vérification est faite avant et après chaque combat ; tout personnage pris en faute est disqualifié — et devra probablement faire une retraite rapide sous une pluie de fruits pourris.

2. Armure. Les deux concurrents portent chacun une cotte de mailles à manches longues, une cagoule de mailles et un casque (2 PA à la Tête, 1 PA ailleurs). Si les deux parties tombent d'accord pour utiliser une arme à une main (voir ci-dessous), ils peuvent alors prendre aussi un bouclier ou une rondache.

3. Armes. N'importe quelle arme de contact peut être utilisée, mais les deux adversaires doivent obligatoirement avoir la même. Il est d'usage d'employer des épées ou des bâtons lestés. Dans le cas où les combattants ne sont pas d'accord sur le choix de l'arme, un officier de la Garde de la Cité tranchera (généralement en faveur du Champion). Pour les besoins de ces combats, considérez que Dieter possède *toutes* les Compétences d'*Armes de spécialisation*.

4. Fin du combat. Ce n'est pas un combat à mort. Si un coup est clairement porté dans l'intention d'estropier ou de tuer (sous le coup de la colère par exemple), une demi-douzaine de gardes sépareront les combattants et jetteront le fautif en prison. La procédure des combats non-mortels a déjà été expliquée dans le paragraphe *Les Combats de Minotaures* (p 22).

Bien que Dieter ne soit pas doté d'une force exceptionnelle, il possède un bon score en **B** et doit beaucoup à sa résistance naturelle. Si un PJ challenger désire augmenter ses chances, disons en tentant d'acheter Dieter pour qu'il perde intentionnellement, il pourrait avoir de sérieux ennuis. Dieter refusera tout simplement — et aura une opinion *très* négative envers ce personnage qui pense qu'il peut se laisser corrompre !

DÉFAITE

Les spectateurs peuvent toujours acclamer un personnage qui s'est vaillamment défendu. Un challenger vaincu ne peut pas lancer un autre défi avant que deux ans. Notez bien que Dieter ne perdra jamais un combat contre un prétendant PNJ.

VICTOIRE

Dieter ne sera pas trop déçu par sa défaite. En effet, il compte se marier sous peu et a déjà songé à se retirer. Si le PJ reste magnanime dans la victoire, clamant haut et fort qu'il a eu beaucoup de chance et félicitant Dieter pour son excellente prestation (ses victoires passées, etc.) Dieter prendra le PJ en sympathie et suggérera de le retrouver plus tard pour célébrer sa victoire ; il pourrait alors être accompagné de Kirsten Jung, Rallane et/ou Allavandrel si vous le désirez.

Le gagnant se voit remettre un splendide médaillon en argent (15 CO) et une coupe (60 CO). Le médaillon peut être conservé, mais la coupe sera rendue si le personnage perd un combat ultérieur. Le nom du vainqueur est également gravé sur une version plus imposante de la coupe, qui est exposée dans la Kriegerplatz pendant la durée des défis, et gardée dans la Trésorerie le reste du temps. De plus, les spectateurs enchantés lanceront de nombreuses pièces, pour une valeur totale de 2D6 CO, que le vainqueur du combat pourra garder.

Le PJ vainqueur peut avoir à affronter un ou plusieurs autres challengers de valeur plus ou moins égale à la sienne (peut-être 1 point en moins ici et là, si vous êtes de bonne humeur).

Le vainqueur du huitième et dernier combat de la Semaine (4ème jour) est proclamé Champion pour l'année qui vient, et doit signer un long document dans lequel il jure de toujours agir loyalement comme Champion du Graf jusqu'à ce qu'il/elle soit vaincu(e) ou se retire. Le personnage peut alors être autorisé à rentrer dans la Carrière de Champion de Justice, si vous le désirez, et un discours de sa part clôturera définitivement cette consécration. Faites en sorte que le joueur fasse vraiment un discours improvisé, sur l'inspiration du moment, et jouez les réactions de la foule et des principaux PNJ en accord. La victoire a également d'autres conséquences...

ENTREVUE AVEC LES MIDDENMARSHALLS

Un PJ vainqueur (et donc nouveau Champion) sera convoqué (seul) à un bref entretien avec Schwermutt, Schutzmann et Von Genscher (p 46-48). Le PJ peut ausi être convoqué s'il a attiré leur attention en battant Dieter et au moins un autre challenger.

Cette réunion sera un simple échange de plaisanteries et de félicitations, bien que von Genscher en profite pour s'enquérir courtoisement des origines du personnage. Si le PJ est effectivement le nouveau Champion, les trois hommes insisteront sur le respect dû à la charge de Champion du Graf, sur sa nature purement honorifique, sur l'absence de tâches pénibles, sur les opportunités d'avancement social etc. Bien sûr, cette entrevue peut fournir une bonne occasion de questionner les Middenmarshalls. Mais cet "interrogatoire" doit être mené de façon subtile, car ces derniers ne n'aiment pas se "faire tirer les vers du nez". Si les PJ se sont déjà fait remarquer par certaines de

leurs actions, von Genscher pourrait alors, avec tact, chercher à savoir ce qu'ils font exactement.

Si le nouveau Champion fait impression sur les Middenmarshalls, ceux-ci pourraient bien se montrer un peu plus ouverts, en exprimant leur soutien tout en insistant sur leur détermination de ne pas trop s'impliquer politiquement parlant. Notez que leurs réactions seront encore plus positives si le PJ a déjà été lui-même impliqué en combattant l'incursion du Chaos (voir *Le Chaos Frappe la Nuit*, p 75).

Audience avec le Graf

Ceci ne se passera que si le PJ devient le nouveau Champion à l'issue des quatre jours de défis. Une invitation (qui sera plus une réelle convocation) en découlera et le Graf accordera au personnage une brève entrevue, durant laquelle il le félicitera, faisant ressortir quel honneur il aura à servir la Cité, etc. Vous pouvez éventuellement faire en sorte que d'autres PNJ assistent à cette audience : la "Princesse", un ou plusieurs Middenmarshalls, le Chancelier et même un Seigneur des Lois ; presque tous veulent voir le nouveau Champion. Cette réunion n'est qu'une simple formalité et le PJ ne doit pas pouvoir espérer faire autre chose que d'écouter ce que le Graf lui dira. Mais ceci lui donnera l'occasion de pénétrer dans le Palais Intérieur, de voir quelques PNJ principaux et de constater à quel point le Graf est affaibli, puisqu'il radotera passablement, répétant souvent les mêmes mots, perdant le fil de la conversation au beau milieu d'une phrase, etc.

Le Tournoi de tir à l'arc

Il n'y a pas de droit d'entrée établi, mais ceux qui souhaitent y participer doivent être présentables et un prêtre de Shallya leur fera passer un panier de quête ; ils sont censés faire une obole en or et un coup d'œil aux autres participants montrera qu'ils donnent généralement de 2 à 8 CO — tout au moins pour les guerriers les moins argentés, car les nobles et les rares bourgeois donnent bien plus. Le Tournoi est une rencontre amicale, où l'on s'amuse beaucoup tout en se lançant des défis ; ce n'est pas un véritable concours d'excellence, bien qu'Allavandrel (p 61) compte bien conserver son titre.

Les règles sont très simples : chaque archer tire, avec un arc *normal*, sur une petite cible placée à 30 mètres (-10 au **CT**). Cette cible circulaire est composée de 5 cercles concentriques : le centre est blanc, les autres sont rouge, jaune, bleu et vert (plus le rebord de la cible qui ne compte pas de points). Chaque archer tire cinq flèches et on fait le total des points. Le gagnant de chaque jour reçoit un petit médaillon en argent accroché à un ruban de soie bleu (à rendre à la fin du Tournoi) et le grand vainqueur (le meilleur total sur les 3 journées) reçoit la Médaille d'Or du Champion (15 CO) qu'il peut conserver.

Lorsqu'une flèche touche sa cible, le joueur relance 1D100 et consulte la table suivante :

CC de base de l'archer								Cercle &
01-30	**31-40**	**41-50**	**51-60**	**61-70**	**71-80**	**81-90**	**91 +**	**score**
01-03	01-04	01-05	01-06	01-07	01-08	01-09	01-10	**Blanc (100)**
04-15	05-20	06-25	07-30	08-35	09-40	10-45	11-50	**Rouge (80)**
16-30	21-40	26-50	31-60	36-70	41-75	46-80	51-85	**Jaune (60)**
31-45	41-60	51-70	61-80	71-85	76-90	81-93	86-96	**Bleu (40)**
46-90	61-92	71-94	81-95	86-96	91-97	94-98	97-99	**Vert (20)**
91-00	93-00	95-00	96-00	97-00	98-00	99-00	00	**Raté (0)**

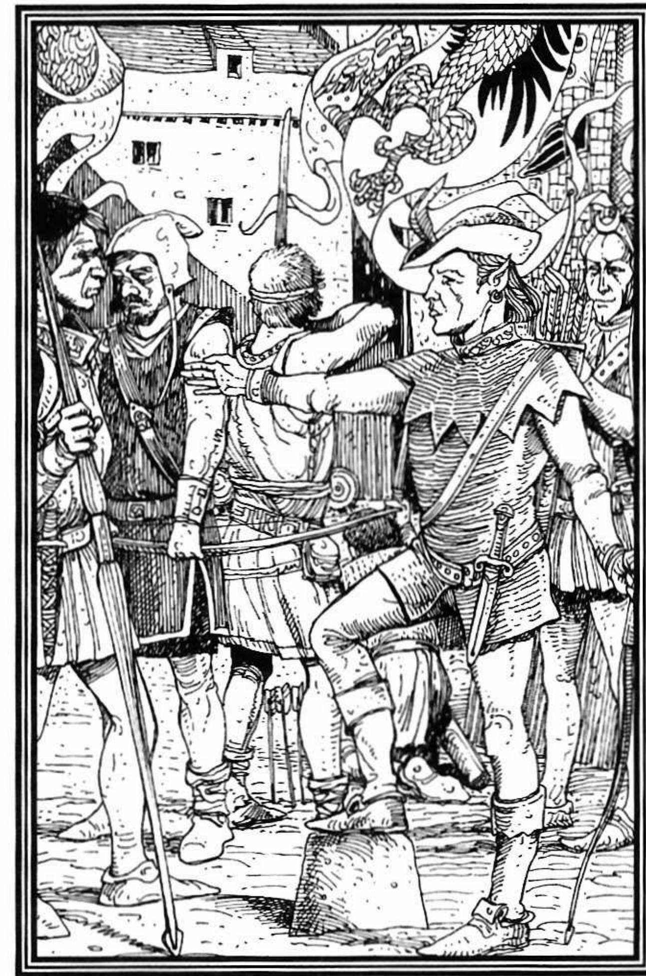
Il y aura chaque jour 1D10 +10 PNJ qui participeront au Tournoi, en plus d'Allavandrel et environ (1D8 +4) x 10 spectateurs. Si certains des PJ y participent, ils doivent faire leurs propres jets. Pour les PNJ, nous vous conseillons d'employer le système simplifié suivant pour établir leur score par journée : 3D6 x 20 points. Seuls les résultats d'Allavandrel devraient être déterminés normalement.

Les PJ participants pourront facilement approcher Allavandrel, surtout s'ils ont réalisé de bons scores (ou bien particulièrement lamentables), ou encore s'ils viennent féliciter l'excellente prestation de l'Elfe (il remportera probablement le Tournoi). Grâce à l'ambiance décontractée qui règne pendant la compétition, il est aisé de converser avec tout le monde. Lorsque tous auront tiré leur dernière flèche, on apportera du vin rouge et de la bière, accompagnés de corbeilles de fruits et de tourtes à la viande, après quoi les participants se retrouveront généralement dans une taverne pour faire la fête. N'oubliez pas que, si la présence d'Allavandrel est certaine, d'autres PNJ principaux peuvent aussi apparaître.

Le championnat de danse sur glace

Celui-ci se déroule sur une patinoire spécialement créée par des druides au moyen d'un sort d'*Averse de grêle* ; la grêle est ensuite étalée et inondée d'eau pour donner une surface lisse et un sort de *Zone de froid* parachève le tout. C'est presque toujours un Elfe qui gagne cette compétition (le grand favori de cette année est Torvyll Undean). La glace fond au cours de la nuit, contribuant à la création du bassin qui va servir pour le Tournoi de ballon-aquatique (sorte de Water-polo) qui a lieu le septième jour ; l'équipe, très agressive, des combattants embarqués de Marienburg (qui a déjà gagné l'an passé) est la grande favorite.





Déroulement De L'Enquête

Attitudes Générales

Pour une raison ou pour une autre, le groupe devra chercher à en savoir plus sur ces nouvelles taxes. Les PJ peuvent avoir perdu un certain nombre de pièces d'or, ou être poussés à en apprendre davantage par les inquiétudes de Rallane le Ménestrel (p 40). En fait, ils s'apercevront très vite, entre autre par des rencontres fortuites dans les tavernes, que le principal sujet de conversation porte sur ces nouvelles lois et pourront vouloir enquêter là-dessus par simple curiosité.

Lors des premières rencontres il ne sera possible d'éveiller l'attention que d'une minorité de gens. Tout Nain sera furieux, tandis que les sorciers, les alchimistes et les clercs se montreront très discrets, malgré leur propre mécontentement ; ceux que l'on peut rencontrer n'admettront certainement pas leur profession. Naturellement, ceci n'exclut pas la possibilité de tomber par hasard sur un membre incognito de l'une de ces professions en train de pester contre l'injustice de ces nouvelles taxes, afin de provoquer l'indignation générale.

Toutes les autres catégories de PNJ secondaires admettront simplement que ces taxes leur semblent étranges et que les personnes touchées par celles-ci ne doivent pas particulièrement apprécier (un ou deux d'entre eux pourraient avoir des amis Nains, par exemple). De plus, tous les membres de la Main Pourpre (voir p 69) ont reçu l'ordre de soutenir sans réserve ces nouveaux impôts — bien qu'ils ne sachent pas pourquoi et que leurs arguments devraient être légers et peu convaincants.

L'impression générale retirée de ces rencontres, somme toute peu passionnées, est que ces taxes paraissent insolites, mais qu'elles ne semblent toucher que certains quartiers ; la majorité du peuple n'y pense pas trop. Les groupes concernés, toutefois, estiment fermement que quelque chose devrait être fait !

Il ne serait pas étonnant que les PJ commencent à poser des questions plus précises. Il existe pour cela de nombreuses sources d'information, en passant par l'homme de la rue, les marchands, les diverses Guildes et Kommissions, les temples et tous les PNJ principaux naturellement.

Ce dernier groupe est traité séparément (voir p 36-70), mais la plupart des autres sources sont détaillées dans cette section. Il est également possible d'apprendre certaines rumeurs ou nouvelles impériales (voir p 14) de ces mêmes sources. Il ne devrait pas être nécessaire de faire beaucoup de Tests de *Sociabilité* (à moins que ce ne soit précisé), puisque les Middenheimois se montrent amicaux avec les étrangers pendant la période du Carnaval ; l'interprétation des joueurs devrait suffire pour juger des réactions des PNJ.

Rencontres ordinaires

L'idée, en faisant se rencontrer les aventuriers et des PNJ secondaires, est que, si les PJ discutent avec plusieurs personnes, ils devraient pouvoir se faire une image plus précise de la vérité. Vous ferez varier les renseignements ci-dessous en fonction de l'interlocuteur — un ivrogne ne connaîtra pas grand chose, un barman à peine plus et un marchand moyennement cultivé encore un peu plus. Les personnes cultivées, s'il leur est posé des questions auxquelles elles ne peuvent répondre, dirigeront les PJ vers le Conseil de la Cité le plus susceptible de les renseigner.



Les nouvelles taxes

En bavardant simplement avec "l'homme de la rue", les PJ pourront apprendre que ces nouvelles lois ont été introduites il n'y a même pas un mois de cela. Tout le monde sait également que les institutions doivent payer à la fin de chaque mois, tout comme les particuliers et qu'en plus ces derniers sont imposés lorsqu'ils sortent et entrent dans la Cité. La majorité des gens pensent que ces taxes ont été introduites pour coïncider avec le Carnaval, afin de ramasser encore plus d'argent. Les autorités ont vraiment fait preuve de zèle pour collecter ces impôts.

Qui est à l'origine de ces taxes ?

Le citadin moyen ne peut donner que des informations partielles — et parfois trompeuses — sur ce sujet. La réponse la plus fréquente sera le Chancelier, du fait que sa première fonction concerne la fiscalité. Les autres responsables éventuels seront le Graf en personne et les Seigneurs des Lois, tous quatre étant souvent considérés comme les plus puissants. Les interlocuteurs les plus éclairés peuvent conseiller aux PJ de se rendre à l'Honorable Guilde des Législateurs (emplacement 15), en leur rétorquant que si quelqu'un peut les renseigner, ce sont bien eux.

Le Graf et ses conseillers

Tout le monde sait que le Graf est souffrant et qu'il dépend beaucoup de ses conseillers. On sait aussi que certains d'entre eux — le Chancelier, les Seigneurs des Lois, la "Princesse" — ont énormément d'influence sur lui, alors que les gens ne connaissent pas grand chose sur les autres ; nul ne sait, par exemple, que le Graf a une maîtresse. N'oubliez jamais que, si les PJ se renseignent sur la personnalité des conseillers du Graf, certains PNJ principaux sont plus "socialement connus" que d'autres. Ainsi le Chancelier qui vit en reclus n'est pas très connu de la plupart des gens ; tandis que le Ménestrel de la Cour, qui a visité la ville entière, pourra plus facilement être décrit.

Les fils du Graf

Les gens du peuple savent tous plus ou moins que Stefan est "invalide", mais connaissent peu de choses à son sujet (et personne ne l'a jamais vu). Heinrich est un cas beaucoup plus intéressant. Il n'est pas particulièrement

connu parmi la population, car il reste un peu en retrait de la vie publique et il est souvent absent de la Cité pendant de longs mois. Néanmoins, il n'y a aucune raison pour que la plupart des PNJ secondaires ne puissent au moins en faire la description sommaire : « *Un homme IMMENSE. Il est... C'est un géant !!* »

Les fausses pistes

Certaines gens du peuple prêtent foi à des rumeurs bizarres, comme celle affirmant que le Graf Boris est contrôlé par des Démons, ou qu'il communique avec un bassin prophétique et magique dans le palais, ou une à dizaine d'autres histoires toutes aussi folkloriques. En général, les personnes qui en parlent croient aussi que la terre est plate, que la lune est faite de fromage, etc ; les PJ devraient avoir de quoi être sceptique. Bien sûr, certaines déformations même mineures sont susceptibles de donner une fausse impression de tout l'ensemble. Par exemple, Rallane est souvent accusé d'avoir encouragé l'impôt Nain (mais pas les autres) et on prête fréquemment aux commandants militaires plus d'influence politique qu'ils n'en ont réellement.

Les Conseils de la Cité

Ce sont les quartiers généraux des puissances administratives (et bureaucratiques) de Middenheim. Ils ont de nombreuses fonctions, en autre de servir de sources de renseignements à ceux qui en ont besoin — leurs bureaux sont ouverts sans interruption de 10 heures du matin à 4 heures de l'après-midi.

Trois Conseils nous intéressent plus particulièrement dans cette aventure : l'Honorable Guilde des Législateurs, la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts et la Kommission pour les Intérêts des Elfes, Nains et Halfelings.

Ces institutions fonctionnent généralement sur le même principe : le demandeur explique le but de sa visite à un subalterne, lequel va ensuite chercher la personne la plus apte à répondre à ses attentes. Cela pourra prendre jusqu'à une bonne heure, mais la moyenne est d'environ un quart d'heure. Naturellement, si le demandeur a d'autres questions, ou s'il a formulé sa première demande de façon ambiguë, il se peut qu'un autre fonctionnaire soit nécessaire.

Pour ce que les aventuriers ont à demander, le bon fonctionnaire est appelé ; lors de futures visites, ils n'auront qu'à le demander. Ils pourront ainsi gagner du temps (l'attente ne sera que de 10 minutes).

Tout Conseil de la Cité n'ayant pas d'implication directe avec les taxes sera interrogé en pure perte.

L'Honorable Guilde des Législateurs (emplacement 15)

Cette Guilde a de nombreuses fonctions en rapport avec les lois. En fait, ce sont ses membres qui ont rédigé les lois sur les nouvelles taxes, bien que leur travail ne soit qu'une "mise au propre" du texte original. Ils rédigent des rapports — en grandes quantités — et préparent les versions "officielles" avant qu'elles soient communiquées au public.

Les nouvelles taxes

Le fonctionnaire Hubergreiber est l'homme qu'il faut voir au sujet de ces nouvelles lois. Il est en mesure de faire un résumé des informations présentées en page 9 ; de dévoilé qui est imposé, quand, à quel rythme et de combien. Il peut dire, si on le lui demande, que les taxes sont effectives depuis un peu moins d'un mois et que la première collecte mensuelle se produira le jour suivant la fin du Carnaval. La Guilde recherche des scribes pour subvenir au travail monumental d'écritures comptables que ces nouvelles lois impliquent et Hubergreiber peut offrir d'embaucher tout personnage compétent en *Alphabétisation*.

Qui a créé ces nouvelles lois ?

Un fonctionnaire de grade supérieur, Wahnsinnige, peut discuter de cela sur un ton très bureaucratique ; lisez aux joueurs les informations suivantes, plus ou moins telles qu'elles sont présentées :

- Les intérêts des marchands et apparentés sont représentés par le Président de la Guilde des Marchands, qui fait ses recommandations à la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts de la Cité. Le Président actuel de la première — Herr Gotthard Goebbels — est également à la tête de la seconde.
- Les autres institutions intéressées (telles que les temples et le Collège de Théologie) sont représentées à ce Conseil par l'intermédiaire des autres Conseils de la Cité, selon la nature du problème posé ; dans certains cas, par la Kommission pour la Santé, l'Education et le Bien-être, dans d'autres par la Kommission pour les Travaux Publics, etc.
- La Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts expose alors le problème devant les Seigneurs des Lois. Ces derniers considèrent le problème et, dans certains cas, des membres de l'Honorable Guilde des Législateurs y participent en rédigeant les propositions de lois. Le document obtenu est transmis au Chancelier, qui peut faire des remarques supplémentaires, avant de le remettre au Graf. Le Graf examine alors le projet de loi, après en avoir discuté avec ses autres conseillers, puis l'accepte, le retourne accompagné d'éventuels amendements ou, dans de rares cas, le rejette en bloc.
- Cette Guilde, naturellement, n'exerce aucune fonction de "création" des lois, mais se contente de les rédiger correctement, suivant les instructions données par les Seigneurs des Lois, après les diverses consultations susmentionnées.
- En plus des conseillers auxquels il s'adresse habituellement pour commenter les propositions de lois qui lui sont faites, le Graf Boris peut consulter toute personne qui lui semble qualifiée pour lui donner un avis utile.

Tout ceci n'apprendra pas grand chose aux PJ et risque fort de les ennuyer, encore



que le principe général soit assez simple : le Graf parle avec qui il veut, écoute qui il veut et fait ce qu'il veut.

LES SEIGNEURS DES LOIS

Toute question au sujet du rôle des Seigneurs des Lois devra être adressée au fonctionnaire Valberik, qui seul sera capable de résumer les tâches des Seigneurs des Lois, comme présenté à la page 68. En bref, les Seigneurs votent en réunion secrète et la décision majoritaire est soumise au Graf. Si le vote n'est pas unanime, les différences d'opinion ne sont jamais révélées.

Kommission pour les Intérêts des Elfes, Nains et Halfelings (emplacement 13)

Ce Conseil a été créé il y a une centaine d'années de cela, alors qu'il existait déjà certaines tensions entre les Nains et les Elfes et que ces deux communautés se sentaient brimées par la proportion majoritaire d'Humains dans la Cité. Le souverain d'alors pensa qu'il serait sage de créer une commission officielle pour s'occuper de leurs intérêts et ne voulut pas offenser les Halfelings, plus calmes, en les laissant de côté. La Kommission n'est plus très active, mais c'est elle qui est responsable de l'organisation de nombreuses manifestations culturelles non-humaines durant le Carnaval. L'attente et la bureaucratie sont ici à leur minimum.

QUESTIONS GÉNÉRALES

Un PJ non-Humain peut facilement prendre rendez-vous ici sous pratiquement n'importe quel prétexte. Toutes les demandes sont habituellement reçues par un membre du personnel de la même race que le demandeur. Les Nains sont reçus par le fonctionnaire Thognar, les Elfes par le fonctionnaire Malondel et les Halfelings par le fonctionnaire Huggins. L'Elfe et le Halfeling n'auront pas grand chose à dire, excepté que l'impôt Nain constitue un précédent regrettable. De plus, Malondel insistera sur le fait que, de nombreux Elfes suivant la voie de la sorcellerie, l'impôt-parchemin les touche particulièrement. Les PJ Humains peuvent rencontrer Thognar au sujet de l'impôt Nain, ou Malondel au sujet de l'impôt-parchemin, s'ils montrent leur sollicitude et leur intérêt à faire quelque chose à ce propos.

RALLANE ET L'IMPOT NAIN

Si Malondel est interrogé à propos du rôle possible de Rallane par rapport à l'impôt Nain, il montrera sa désapprobation et affirmera que ceci n'est qu'une vile rumeur colportée par des gens qui feraient mieux de se renseigner avant de parler. L'opinion des Elfes (et des Halfelings) est qu'il s'agit d'une suggestion du Chancelier, toujours avide d'argent.

Si Thognar est questionné à ce sujet, il essayera de cacher le bouillonnement de sa colère derrière une apparence calme. Il expliquera que les Nains ont organisé une pétition pour s'en plaindre au Graf Boris — « et nous pouvons compter sur *vos* signatures, naturellement ? » S'il est invité, après le travail, à prendre un verre, il deviendra beaucoup plus expansif (sauf s'il y a un ou plusieurs Elfes parmi les PJ) et accusera clairement Rallane, le Ménestrel Elfe de la Cour, d'être responsable de l'origine de cette taxe. Pourquoi les Nains ? « Il déteste notre peuple et les autres pensent que nous sommes tous riches parce que nous travaillons dur — c'est probablement pour cela qu'il a été soutenu. »

Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts (emplacement 46)

Bien que ce soit un endroit évident pour se renseigner sur les nouvelles taxes, le Président de ce Conseil, Gotthard Goebbels, n'est presque jamais là et ni lui ni le fonctionnaire supérieur, Franz-Christoph Becker, ne voudront recevoir les aventuriers de toute façon. Le fonctionnaire Udiller recevra les PJ mais, suivant l'exemple de ses chefs, en dira le moins possible. A la moindre opportunité, Udiller dirigera les PJ vers un autre Conseil ou une Guilde, expliquant que le travail de la Kommission consiste simplement à collecter les taxes de la façon la plus efficace possible — « Il n'y a rien que nous puissions faire pour vous, vraiment ! » Cette Kommission a la réputation de ne rien faire pour personne, sauf pour les marchands bien sûr.

Les Guildes de la Cité

Ces institutions n'existent que pour promouvoir les intérêts de leurs membres. Middenheim, comme toute autre grande ville, abrite en son sein de nombreuses Guildes, bien que seules quatre d'entre elles nous intéressent dans le cadre de cette aventure et sont décrites ici. Un individu qui se rend dans une Guilde se verra demander son numéro de membre. S'il n'est pas membre, une acceptation provisoire pourra lui être délivrée pour la durée du Carnaval. Celle-ci coûte 3 CO et le PJ devra prouver son éligibilité au rang de membre en répondant à un questionnaire relatif à la profession. Une Guilde n'entretiendra aucun rapport avec des personnes qui n'en sont pas membres.

Guilde des Sorciers et des Alchimistes (emplacement 31)

A ce stade de l'aventure, aucun PJ (pas même un Sorcier ou un Alchimiste) ne pourra être reçu par le Grand Sorcier ou son Substitut, sauf si cela se passe après un *événement-clé* (voir p 71). Naturellement, les PJ peuvent toujours éviter ces procédures et s'arranger pour tenter de les rencontrer au cours d'une manifestation publique. Un Sorcier, un Alchimiste ou un apprenti de l'une de ces professions peut apprendre les informations suivantes après quelques heures passées dans le fumoir .

Il y a du mécontentement dans l'air. Certains magiciens ont déjà quitté Middenheim pour éviter la redevance mensuelle, tandis que la majorité attend de voir si un accord de "dernière heure" peut être obtenu. Les membres de la Guilde sont déroutés par ces nouvelles impositions, faisant ressortir l'importance du rôle de la Guilde et du Grand Sorcier sur la maintenance des défenses de la Cité ; ceci pourrait être nouveau pour les PJ.

Guilde des Marchands (emplacement 45)

Le bar de cette Guilde est toujours plein de marchands discutant de chose et d'autres et qui seront heureux de parler des taxes. Ils ne sont pas trop inquiets pour la plupart — «Encore heureux que ce ne soit pas pour nous» est l'attitude générale. Pourtant, certains se sentent concernés — «Ca finira mal. Les Nains sont de bons travailleurs et des clients réguliers ; tout ceci ne va nous apporter que des ennuis» est le commentaire type de ceux qui ont réfléchi un peu à la question. Plusieurs d'entre eux soupçonnent le Chancelier d'être à l'origine de ces taxes, particulièrement pour l'impôt-parchemin — «C'est bien son genre. Le problème, avec lui, c'est qu'il ne pense pas aux conséquences sur le peuple. Il faut dire qu'il est plutôt reclus »

Guilde des Engingneurs Nains (emplacement 36)

Des réactions similaires à celles de Thognar de la Kommission pour les Intérêts des Elfes, Nains et Halfelings. Une pétition sera présentée aux PJ — même s'ils l'ont déjà signée. Rien de nouveau ne sera appris, même après quelques bières ; les Nains passent le plus clair de leur





temps à se plaindre et à bâtir des plans provisoires de départ. Certains parlent de tendre une embuscade à Rallane, ou au Chancelier, pour faire connaître le point de vue Nain.

La pègre dans la Cité

Il n'existe pas de Guilde de Voleurs formelle à Middenheim, mais la plupart des activités criminelles sont supervisées par deux bandes puissantes ; l'une basée à Ostwald et l'autre dans l'Altquartier.

Il y a de nombreuses manières d'entrer en contact avec la pègre. Par exemple, un PJ voleur pourrait localiser un PNJ de même "profession" en cherchant des signes de vol dans les rues (Test d'*Observation*, répété toutes les heures jusqu'à ce qu'il réussisse), ou un PNJ voleur pourrait découvrir — et approcher — un confrère PJ.

Dans ce cas, le PNJ fera un signe de reconnaissance propre à Middenheim. Si le PJ ne parvient pas à y répondre correctement, le PNJ (Profil standard) suggérera tranquillement que ce serait une bonne idée qu'il l'accompagne pour bavarder un peu — après tout, il est difficile de se faire de l'argent quand on est seul.

Après quelques préliminaires, qui permettront aux voleurs locaux d'établir que le PJ est un véritable Filou et non un individu à la solde des autorités, une réunion nocturne sera fixée. Le PJ se verra proposé la place de "membre provisoire" pendant la Semaine du Carnaval contre 5 CO et sera ensuite initié au *Jargon des Voleurs* local (le personnage devra d'abord posséder la Compétence de base) et informé des emplacements de divers points de contact. Si vous avez le temps de faire une aventure "solo", le PJ peut se voir confier une tâche, afin de prouver son habileté et sa bonne volonté.

Des questions sur les taxes et la vie à la Cour sembleront plutôt étranges, mais le PNJ se satisfera d'une réponse convenable et non compromettante — « c'est juste par curiosité ; ça semble bizarre » devrait suffire. Le PNJ voleur pourra alors négligemment mentionner qu'il connait « *quelqu'un qui peut avoir tous les renseignements sur tout ce qui existe, si le prix lui convient. Dans le cas où ça t'intéresse vraiment bien sûr.* » Si le PJ accepte, une autre rencontre sera arrangée dans une taverne retirée, quelque douze heures plus tard, contre 2 CO de "frais divers" pour l'entremetteur.

Lors de cet entretien, le PJ sera présenté à "Josef", un individu à l'aspect craintif d'une quarantaine d'années (Profil standard). Josef collecte et vend des informations pour gagner sa vie — il ne cherche pas à savoir à quoi elles servent, tant qu'il reçoit ses honoraires (5 CO, payables d'avance et sans marchander). Il demande des Couronnes supplémentaires (il peut essayer de marchander pour en obtenir plus) par bribes d'information qu'il fournit. Josef ne révèle jamais ses sources.

LES CONNAISSANCES DE JOSEF

- Rallane n'est probablement pas à l'origine de l'impôt Nain ; ce n'est pas son style et il a été très surpris lorsqu'il a appris l'existence de cette taxe (1 CO).
- L'influence des "Militaires" n'est pas aussi grande que ce que les gens disent et le Chevalier Eternel n'en a pas du tout (2 CO).
- Le Seigneur des Lois Ehrlich a été vu quittant le Palais, visiblement bouleversé, le jour où le Graf Boris a fait passer les nouvelles taxes. Ceci a coincidé avec son état actuel de dépression (5 CO).



Après avoir transmis ces informations, Josef prendra un air sournois et les joueurs pourront deviner qu'il en sait plus. S'il est relancé, Josef se penchera en avant et chuchotera d'une voix à peine audible :

« *D'accord ! Mais si vous rapportez ceci à des oreilles inamicales, vous pourriez bien vous brûler les doigts, ou pire encore. Donnez-moi 20 Couronnes et vous apprendrez quelque chose d'intéressant à propos du Grand Prêtre d'Ulric — ne gaspillez pas mon temps ; dites-moi oui ou non.* » Ce dernier prix peut être marchandé jusqu'à 15 CO. Si les PJ payent, Josef leur dira que le Grand Prêtre Ar-Ulric a été vu quittant les appartements des Dames de la Cour, la nuit — « *Mais ça ne veut peut-être rien dire, si l'on considère son vœu de célibat.* »

Josef peut posséder d'autres informations si vous le désirez. Le prix de celles-ci doit être basé sur l'importance du groupe ou de l'individu concerné.

Les Temples

Un PJ Clerc, qui visite son Temple dans la Cité, entendra beaucoup de plaintes.

Les relations entre le Culte d'Ulric et le Graf seront souvent au centre des débats. Le Graf ne souhaite sans doute pas les aliéner au moment où les adeptes de Sigmar le considèrent comme une menace. Mais, dans cette conjoncture, pourquoi le Culte d'Ulric ne s'est-il pas élevé contre les taxes par l'intermédiaire de son Grand Prêtre qui est l'un des conseillers du seigneur ?

La rumeur populaire dit que, bien que ses dirigeants aient beaucoup à perdre, le culte d'Ulric est le plus riche de la Cité et sera toujours là lorsque le poids des taxes aura complètement ruiné les autres cultes.

Il n'y a aucune information au sujet de l'origine des taxes, ni sur la destination de l'argent ainsi extorqué, mais, dans les temples, on pense qu'elles ne sont pas le reflet d'une volonté populaire. La population, en général, a été aussi surprise que les groupes affectés.

Notez que si des PJ Clercs visitent les temples d'autres divinités que la leur, ils devront faire preuve du plus grand respect et de beaucoup de tact. En particulier, la présence d'un Clerc de Sigmar dans le temple d'Ulric (ou le contraire) pourrait bien passer pour de la provocation.

Temple d'Ulric (emplacement 10)

Le Grand Prêtre Ar-Ulric (voir p 51) est fréquemment absent "pour affaires", mais ses subalternes — Franz Fassbinder et Gilda Heinzer — ne laisseront pas transparaître grand chose .

Même les plus jeunes clercs ne diront presque rien. Il est évident que les religieux ne sont pas satisfaits des nouvelles taxes, mais ils ne les condamnent pas aussi franchement que ce que l'on pouvait attendre (un

Test réussi de *Sociabilité* révélera qu'un clerc interrogé ici semblera malgré tout assez hésitant dans ses propos).

Les clercs du culte d'Ulric sont dans une position difficile ; ils ne peuvent ouvertement condamner les nouvelles taxes sans paraître condamner l'échec (apparent) de leur chef pour les enrayer ; et ils ne peuvent pas non plus parler en leur faveur. La plupart d'entre eux tenteront de changer de sujet, affirmant que de telles questions ne relèvent pas de leur compétence ; ils pourront être plus ouverts avec un personnage qui gagnera leur confiance et approchera ce sujet de manière plus diplomatique.

Si un PJ, clerc d'Ulric, parvient à obtenir une entrevue avec Fassbinder ou Heinzer (il faut compter 1D3 jours et seuls les clercs d'Ulric seront admis), un Test réussi de *Sociabilité* fera lâcher au PNJ une indication sur les raisons de leur manque de vigueur dans la condamnation des nouvelles taxes.

Temple de Sigmar (emplacement 28)

Les esprits sont plus échauffés ici que dans le temple d'Ulric, et, bien que les clercs soient peu loquaces, leur mécontentement est visible. Sur un Test réussi de *Sociabilité,* un jeune clerc pourrait même accuser Ar-Ulric d'être à l'origine de ces impôts pour faire partir les autres temples de la Cité. Il pourrait même aller jusqu'à se poser des questions sur le paiement de l'impôt sur les temples par celui d'Ulric.

Les clercs de Sigmar ont également le sentiment que l'impôt sur les Nains est un affront visible à leur culte, étant donné les liens historiques qui existent entre l'église de Sigmar et le peuple des Nains (voir **LCI**, p 21).

Le Grand Prêtre Werner Stolz (son Profil n'est pas fourni car les PJ ne pouront jamais le rencontrer) projette de faire un rapport au Grand Théogone pour dénoncer à la fois Ar-Ulric et le Graf Boris de façon claire et précise. Il n'est nul besoin de le dire, ceci ne va pas se passer sans heurts.

Un personnage qui se comporte convenablement — ou un simple adepte de Sigmar — pourrait être renseigné par un clerc qui, s'oubliant pendant un instant, laisserait échapper que le Grand prêtre Stolz partira à Altdorf, après le Carnaval, pour porter l'affaire devant l'Empereur lui-même !

Vous devriez insister sur ce dernier point afin que les PJ réalisent qu'il s'agit là d'une information très sensible et que des propos inconsidérés ne feraient qu'empirer les choses. Il faut également faire en sorte qu'ils réalisent que tout acte concernant les nouvelles taxes doit être réalisé avant la fin de la Semaine du Carnaval.

Temple de Shallya (emplacement 38)

Les PJ seront en mesure de rencontrer des subalternes assez facilement mais devront avoir une bonne raison pour obtenir une entrevue avec la Grande Prêtresse, Isolde Begegnen.

Ici, les clercs dénoncent ouvertement la taxe sur les temples, en affirmant qu'il s'agit simplement de prendre de l'argent qui aurait aidé les pauvres et les malades pour le mettre dans les coffres du Graf. Quant à l'impôt Nain et l'impôt-parchemin, ils concernent leurs plus généreux donateurs. Le temple est décoré avec rigueur et ne conserve que très peu de l'argent qu'il reçoit — à la différence de certains...

Le temple de Shallya est également mécontent du manque d'intervention d'Ar-Ulric — il est supposé représenter les intérêts de *tous* les temples à la Cour et n'y est manifestement pas parvenu en cette occasion. Certains Sigmarites ont réagi plus que vivement, accusant Ar-Ulric d'avoir comploté avec le Graf pour se débarrasser d'eux — ceci est purement ridicule, puisque l'impôt sur les temples affecte le culte d'Ulric tout comme les autres religions de la Cité.

Il est possible que les PJ puissent avoir besoin de revenir ici, s'ils sont blessés dans un combat, par exemple. Pour cette raison, le Profil d'Isolde Begegnen vous est fourni ci-dessous ; elle ne soignera pas nécessairement elle-même un PJ gravement blessé, mais son Profil indique les possibilités de traitements médicaux si les PJ en ont un besoin sérieux. Une contribution au denier du culte, bien que non obligatoire, serait grandement appréciée.

Récapitulatif

Laissez les PJ récolter des bribes d'informations de ces différentes sources. Vous devrez fournir aux joueurs ces renseignements petit à petit. N'ayez pas peur de répéter les choses, car les joueurs intelligents réaliseront qu'aucune source n'est véritablement fiable et que ces confirmations sont précieuses.

Ces premières investigations auront probablement lieu pendant les deux jours précédents la Semaine du Carnaval, tandis que le groupe essayera d'en apprendre plus sur les origines des nouvelles taxes. Vous pouvez déjà introduire dans la partie certains des PNJ principaux parmi les plus sociables et les moins "sauvages", tels que le Champion du Graf, les Dames de la Cour, le Grand Veneur et le Ménestrel de la Cour. Ceux-ci peuvent facilement être rencontrés dans des lieux adéquats.

Il n'y a aucune raison pour que vous ne puissiez introduire une rencontre potentielle avec un PNJ principal avant que le Carnaval commence, une fois que les PJ ont mené quelques enquêtes préliminaires. Des exemples sur la façon dont les PJ peuvent rencontrer ces individus vous sont fournis dans le paragraphe des *Premières Rencontres* de la p 71.

Isolde Begegnen — Grande Prêtresse de Shallya

CLERC NIVEAU 3

Personnalité et Apparence : Taille, 1, 60 m ; Corpulence moyenne-svelte ; Cheveux brun foncé et bouclés ; Yeux marrons.

Isolde est habillée d'une simple robe blanche ornée d'un liséré bleu. Elle est calme, intuitive. C'est une femme débordant de sympathie et de compassion envers les vieux, les malades et les pauvres. Elle n'est impliquée en aucune manière dans la politique et, dans l'ensemble, ressent une profonde aversion envers ceux qui le sont, pensant que leurs motivations sont trop souvent éloignées des intérêts du peuple de Middenheim.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	40	5	4	10	50	1	55	60	50	50	65	50

Age : 44 ans **Alignement** : Bon

COMPÉTENCES

Chirurgie ; Connaissance des plantes ; Conscience de la Magie ; Etiquette ; Fabrication de parchemins ; Identification des mort-vivants ; Identification des plantes ; Incantations (Magie Mineure, Cléricale 1—3) ; Langue hermétique — Magikane ; Méditation ; Pathologie ; Sens de la Magie ; Théologie

POSSESSIONS

Au choix du MJ

POINTS DE MAGIE : 37

SORTILEGES

Magie Mineure : Considérez qu'elle peut employer tous les sorts de Magie Mineure.

Magie Cléricale
Niveau 1 : Anti-Poisons ; Aura de Résistance ; Guérison des Blessures Légères
Niveau 2 : Aura de Protection ; Traitement des Maladies
Niveau 3 : Guérison des Folies ; Soin des Lésions ; Transfert d'Aura

Les Autorités Constituées

A la fin de ce livre, vous trouverez les *Fiches de Référence des PNJ*, un *Tableau Récapitulatif des PNJ* et un *Tableau des Principales Attractions*. Avant de démarrer cette aventure, vous pouvez soit les photocopier (l'autorisation de le faire pour votre usage personnel vous est donné par la présente !), soit les détacher. Chaque Fiche de PNJ occupe le recto et le verso d'un quart de page.

Les Fiches de référence des P N J

Elles sont une aide inestimable pour le MJ. Il existe une fiche pour chacun des 22 PNJ principaux décrits dans le texte principal — excepté pour le Seigneur des Lois Ehrlich, qui n'assistera à *aucune* manifestation du Carnaval. Chaque fiche récapitule brièvement le rôle du PNJ concerné, son degré d'influence sur le Graf, ses objectifs, ainsi que son âge, sa race et son Alignement. Il y a également un "emploi du temps" pour les neufs jours de Carnaval ; le neuvième est laissé en blanc, car il n'y a aucune manifestation de prévue ce jour-là. Pour chaque journée, les manifestations principales auxquelles le PNJ assistera (à moins qu'il n'ait une très bonne raison de ne pas le faire) sont indiquées.

Notez que :

1. Dans certains cas, l'emploi du temps peut inclure une référence aux autres PNJ par le biais d'initiales entre parenthèses (Ex : (+KT)). Celles-ci font référence au(x) PNJ qui accompagne(nt) ce personnage à cette manifestation. Ainsi, *Dieter Schmiedehammer* (DS) peut être vu à diverses reprises à la Fête des Bières avec sa fiancée *Kirsten Jung* (KJ) et ses amis *Rallane Lafarel* (RL) et *Allavandrel Fanmaris* (AF). Cela ne veut pas dire qu'ils restent collés ensemble tout le temps, mais simplement qu'ils arrivent et/ou restent ensemble pendant la durée de cette manifestation.

2. La liste donnée ne couvre que les principales manifestations du Carnaval (la fiche de la "Princesse" comprend également certaines exigences civiques) et vous pouvez parfaitement souhaiter y inclure des obligations supplémentaires — cela est probable, par exemple, pour des gens mariés (comme *Maximillian von Genscher*), ou qui se consacrent à l'étude (comme le *Grand Sorcier Albrecht Helseher*), ou encore qui ont de nombreux devoirs civiques à remplir (comme le *Chancelier Josef Sparsam*). Il vous reste suffisamment de place pour inscrire des données supplémentaires.

Ne considérez pas les emplois du temps des fiches de PNJ comme absolus et inviolables — à quelques exceptions près, les PNJ peuvent changer une partie de leur itinéraire afin d'aider les PJ si cela leur semble nécessaire. **Mais, si vous avez besoin de détruire une donnée, vous devrez également modifier le Tableau des Attractions.**

Le Tableau récaputilatif des P N J

Pour faciliter des comparaisons rapides entre les PNJ et pour fournir un aide-mémoire du rôle de chacun (à la fois à la Cour et dans cette aventure), tous les PNJ principaux y sont récapitulés. L'ordre alphabétique n'est pas strictement respecté : les PNJ sont regroupés selon leur appartenance sociale ou politique.

Ce tableau montre également comment fonctionnent les "votes d'influence" sur le Graf Boris. Sur les 22 PNJ principaux, 16 possèdent une influence plus ou moins grande. Certains d'entre eux sont des individus (exemple : la "Princesse", le Chancelier, etc.), tandis que d'autres n'exercent d'influence qu'en tant que groupe (ex. : les Middenmarshalls, les Seigneurs des Lois). Dans le cas de ces PNJ disposant d'une "influence de groupe", ne considérez pas que si un groupe de trois possède trois votes d'influence, alors chaque membre du groupe a une voix. En fait, les membres de ce groupe débattront entre eux et présenteront ensuite une seule et même opinion au Graf. C'est cette opinion qui aura le poids du nombre de voix du groupe.

Le Tableau des principales Attractions

Ses rubriques font directement référence aux fiches de PNJ. Chaque fiche de PNJ indique à quels événements un PNJ particulier assistera, alors que le *Tableau des Attractions* montre quels PNJ seront présents lors de chaque manifestation. Ainsi, si vous souhaitez savoir ce que Rallane Lafarel est en train de faire à 9 heures du soir le jour de l'Aubentag, sa *Fiche de PNJ* vous indiquera qu'il se trouve à la Fête des Bières avec ses amis Dieter, Allavandrel et Kirsten. Vérifiez le *Tableau des Attractions* pour cet événement et vous verrez qu'ils ne sont pas les seuls à y être présents — Johann Schwermutt est venu goûter les breuvages locaux, mais reste à l'écart des PNJ précédemment cités.

Notez que :

Si le nom du PNJ est suivi d'un astérisque (*), cela signifie que le personnage participe *activement* à la manifestation — par exemple, le Champion du Graf défendra (et très activement) son propre titre ! Dans ce cas, les PNJ assisteront obligatoirement à la manifestation, quoique qu'il arrive. Il y a également certains autres événements auxquels ils pourront participer — tel que la Fête des Bières — mais leur nom ne sera pas suivi par un astérisque, car la présence des PNJ n'y est pas aussi prépondérante.

Prises ensemble, les informations inscrites sur les *Fiches des PNJ* et le *Tableau des Attractions* vous permettront de voir rapidement et facilement, qui est où et quelles personnes pourront être vues dans les principales manifestations, ceci au bénéfice de l'enquête des PJ.

Des précisions sur les P N J principaux

Les PNJ principaux sont détaillés dans les pages suivantes, les renseignements les concernant étant présentés dans l'ordre suivant :

TITRE & NOM

RACE & CARRIERE

PERSONNALITÉ ET APPARENCE

Cette rubrique donne une description physique du PNJ en soulignant sa personnalité générale (sociable, pessimiste, impulsif, etc.) et tout autre trait de caractère particulier.

PROFIL, COMPÉTENCES & POSSESSIONS

Les scores dans les Caractéristiques ne sont donnés qu'à titre indicatif ; les PNJ principaux ne devraient pas être impliqués dans des combats (excepté Dieter), mais une liste de leurs Compétences est fournie car ils pourraient avoir besoin d'utiliser une ou plusieurs d'entre elles au cours de l'aventure. Cependant, seules celles qui relèvent de

façon évidente de leur profession sont indiquées. La liste complète des possessions de ces PNJ ne vous est pas fournie pour des raisons de place — vous devez considérer que ces PNJ peuvent obtenir facilement et rapidement tout objet commun dont ils pourraient avoir besoin.

ROLE

Les divers rôles/fonctions des PNJ à la Cour et leur influence sur le Graf Boris sont récapitulés ici.

LOCALISATIONS

Ce paragraphe détaille où le PNJ vit, ainsi que la façon dont il ou elle peut être rencontré. Les *Fiches de Référence des PNJ* disposent également d'un "emploi du temps", indiquant, pour chaque PNJ principal, où il se trouve durant la Semaine du Carnaval. Ces informations ne sont naturellement pas destinées aux joueurs ; ils devront apprendre par eux-mêmes comment rencontrer les PNJ, ce qui leur sera facile dans certains cas et très difficile dans d'autres. Les *Fiches de PNJ* indiquent à quelles manifestations principales chaque PNJ assistera durant la Semaine du Carnaval ; alors que le *Tableau des Attractions* nous montre quels PNJ seront présents à chaque manifestation particulière.



Ne rendez pas trop difficile la tâche des PJ consistant à apprendre où trouver les PNJ :

➪ Tout le monde sait, par exemple, que le très sociable *Ménestrel de la Cour* donne souvent des sérénades (spécialement auprès des jolies filles) dans les parcs, les auberges de bonne tenue et autres et qu'il se fait un plaisir d'assister à certaines manifestations du Carnaval (voir sa fiche de PNJ) ; tout le monde sait aussi que le *Grand Veneur* participera au tournoi de tir à l'arc ; et la "Princesse" est si populaire que les détails de sa vie publique sont connus à l'avance.Vous pourrez avoir besoin de préciser certains points à partir des renseignements de cette section, des Fiches de PNJ et des manifestations se déroulant pendant la Semaine du Carnaval (p 19-26).

➪ Exemple : le *Chancelier Josef Sparsam* est un fervent collectionneur d'antiquités. Il est possible qu'un PNJ marchand se vante auprès des PJ de la présence d'un homme si riche et influent parmi sa clientèle. Ceci pourrait donner une chance aux PJ de le rencontrer tandis qu'il examine un ou plusieurs objets dans un lieu à l'écart. Vous pouvez également vous référer au paragraphe sur les *Premières Rencontres* (p 71) pour voir les autres manières par lesquelles le groupe peut rencontrer certains PNJ.

Cependant, n'oubliez pas que *trouver* un PNJ et parvenir à lui *parler sont deux choses différentes* :

➪ Ainsi, le *Ménestrel de la Cour*, le *Champion du Graf*, le *Grand Veneur* et les *Dames de la Cour* peuvent être trouvés facilement, mais sont protégés de la racaille par la présence d'une petite "escorte" : des admirateurs, des laquais, des compagnons de beuverie et des amis. De même, la *"Princesse"* est toujours sous bonne garde lors de ces apparitions en public. La composition exacte de tout groupe accompagnant le PNJ n'est pas détaillée ici, car elle peut varier selon les circonstances — la *"Princesse"* peut être entourée par la Garde de la ville pendant une promenade au milieu de la foule, mais ceci ne sera plus vrai lorsqu'elle sera dans sa loge de l'Opéra Royal. Vous devez improviser ces détails selon la rencontre. La feuille des *PNJ standard* vous fournit des informations sur les gardes, les compagnons de beuverie, les viveurs et autres PNJ secondaires, qui peuvent être employés si nécessaire.

Enfin, n'oubliez pas que, parfois, les PJ ne seront pas en mesure de reconnaître certains PNJ !

➪ Exemple : *Gotthard Goebbels, Maître de la Guilde des Marchands*, s'habille comme tout autre marchand ; il n'y a donc aucune raison pour que les PJ le considèrent comme un personnage important s'ils le rencontrent accidentellement dans une taverne. S'ils ont une description précise de son apparence, c'est une autre histoire !

RÉACTIONS

Toutes les modifications particulières sur les Tests de *Sociabilité* pour les réactions envers les autres personnages sont indiquées ici (ceci s'applique aux PJ naturellement). Par exemple, certains personnages apprécient les Elfes et n'aiment pas les Nains. Ces premières réactions peuvent se modifier avec le temps ; elles ne reflètent que les premières impressions.

N'imposez pas trop souvent de Test de *Sociabilité* aux aventuriers lors de leurs rapports avec les PNJ — il vaut mieux les laisser dialoguer et interpréter leur rôle, en tenant compte de ce qu'ils disent et de la façon dont ils s'expriment.

Vous ne devrez cependant pas hésiter à faire lancer des jets de *Sociabilité*, si un PJ fait quelque commentaire insensé ou manquant de tact, si ce n'est pas une énorme gaffe bien sûr (ce dernier cas provoquera automatiquement une réaction négative). Si le Test est réussi, le PNJ comprendra de lui-même la nature de l'erreur, bien qu'il puisse encore la commenter avec humour si sa personnalité le lui permet. Si le Test échoue, le PNJ réagira avec désapprobation. Si vous ne savez pas avec certitude lequel des PJ est responsable de la remarque, clarifiez la situation avec les joueurs en demandant qui vient de faire ce commentaire !

CONNAISSANCES

Cette rubrique récapitule les connaissances de chaque PNJ en ce qui concerne les problèmes politiques de Middenheim, les autres PNJ et les diverses intrigues dans lesquelles ils sont impliqués, ainsi que la facilité avec laquelle chacun ou chacune fera part de ses informations. Vous devez toujours tenir compte de la façon dont les PJ se comportent et des questions qu'ils posent (ainsi que la manière dont ils le font).

➪ Exemple : *Petra Liebkosen, Dame de la Cour*, sait que le neveu du Chaperon de la "Princesse", *Hildegarde Zimperlich*, est un vaurien : information qui peut être utile aux PJ. En fait, ils doivent acheter ce renseignement — des précisions données pour Petra (p 56) vous diront à quel prix. Mais il est évident que Petra ne va pas venir à leur rencontre et simplement leur dire : « Je peux vous apprendre quelque chose d'utile sur le Chaperon contre quelques Couronnes. » Une telle possibilité devra être suggérée dans le cadre d'une conversation plus générale.

De plus, la plupart des PNJ ne diront probablement rien de ce qu'ils savent jusqu'à ce qu'ils aient la preuve que les PJ sont des personnes sérieuses, ne manquant pas de tact et dignes de confiance.

➪ Ainsi, *Rallane Lafarel, le Ménestrel de la Cour*, suspecte une affaire de cœur entre *Emmanuelle Schlagen* et *Ar-Ulric*, mais ce n'est pas pour cela qu'il va en parler lors d'une conversation. Il est plus probable qu'il suggérera à un PJ, qui lui semble sympathique, d'observer attentivement le prêtre. Si

le PJ revient et fait remarquer les traces d'une anxiété évidente sur le visage du Clerc, en faisant comprendre à Rallane qu'il s'est montré discret, le Ménestrel pourrait bien alors se confier et discuter de ce qu'il suspecte.

Dans le même ordre d'idée, le fait que le Graf a une Favorite est généralement connu par les PNJ de la Cour. Cela fait, après tout, partie de la tradition. Mais la plupart n'ont pas la moindre idée (encore moins de certitude) de qui il s'agit. *Emmanuelle Schlagen* est un PNJ important et il est tout à fait possible que les PJ conversent plus d'une fois avec elle sans réaliser vraiment qui elle est !

IDÉES FAUSSES

Cette rubrique décrit toutes les idées fausses que les PNJ ont, notamment à propos de l'importance de l'influence que les uns et les autres possèdent sur le Graf Boris.

➪ Exemple : *Rallane Lafarel*, le *Ménestrel de la Cour*, pense que son ami Elfe, *Allavandrel Fanmaris*, le *Grand Veneur*, possède quelque influence sur le Graf, ce qui n'est pas le cas.

Ne confondez pas ces idées fausses avec les problèmes sur lesquels un PNJ ne sait rien.

➪ Exemple : *Rallane Lafarel* ne sait rien sur les militaires et sur leur influence (simplement parce qu'il n'entretient aucun rapport avec eux). Une absence de connaissance n'est pas une croyance erronée.

En outre, il se peut que les opinions de certains PNJ se modifient au cours de l'aventure. Les PNJ ne sont (généralement) pas stupides et une argumentation raisonnée peut les influencer et les faire changer d'avis.

➪ Exemple : bien que *Rallane* ne sache rien sur les Middenmarshalls et leur influence possible sur le Graf Boris, il est capable, étant intelligent, de déduire rationnellement qu'ils ont probablement une certaine écoute auprès du Graf.

Les PNJ donneront leur avis en rapport avec leur score en **Int** dans les cas où ils ne sauraient pas précisément ce qu'il en est. Mais vous devrez alors faire en sorte que le PNJ dise clairement qu'il ne fait qu'exprimer là sa propre opinion.

OBJECTIFS

Cette rubrique précise le point de vue des PNJ sur les nouvelles taxes et ce qu'il ou elle voudrait qu'il soit fait (ou leur indifférence) à ce sujet. Il est également expliqué les ambitions des PNJ et de quelles manières ils peuvent essayer de tirer bénéfice des actions des PJ. Ainsi, *Petra Liebkosen*, une Dame de la Cour, est motivée essentiellement par l'argent et sera prête à vendre des informations — à des personnes de son choix. Le Grand Prêtre *Ar-Ulric* souhaite récupérer certaines lettres qui lui ont été dérobées et qu'on utilise pour le faire chanter. Certains PNJ désirent simplement que les choses rentrent dans l'ordre, sachant que Middenheim ne vit pas actuellement ses meilleurs jours.

Parfois, satisfaire l'objectif d'un PNJ est simple — s'il s'agit d'argent, par exemple. D'autres fois, cela est plus difficile. Entrer en contact et converser avec la *"Princesse"*, par exemple, demande du tact, de la galanterie, de la diplomatie et beaucoup de contraintes au niveau de l'interprétation du rôle. Qui plus est, les objectifs de certains PNJ sont en conflit avec certains autres et ceci peut être une source de problèmes pour les PJ.

ATTITUDE ENVERS LES AUTRES PNJ

Cette rubrique donne une brève description de ce que chaque PNJ pense des autres PNJ principaux dans le cadre de leur vie à la Cour et, plus généralement, dans la Cité. Pour des raisons évidentes de place, il a été impossible de donner tous les détails ici et vous aurez besoin parfois de compléter plus précisément les notes fournies. Ainsi, s'il est écrit qu'un PNJ est « l'ami intime » d'un autre « depuis de nombreuses années », il est probable qu'ils connaissent assez bien leur passé respectif, même si cela n'est pas formellement indiqué.

Les interactions entre les PJ et les PNJ développeront certainement une meilleure connaissance de chacun et favoriseront une confiance mutuelle. Vous devrez alors prendre des décisions au sujet de ces développements et jusqu'où ils peuvent conduire. Dans certains cas, vous devrez déterminer comment va réagir un PNJ lorsqu'il apprendra des détails sur le passé et/ou les actions d'un autre PNJ, détails qu'il ignorait jusqu'alors.

➪ Exemple : *Dieter Schmiedehammer*, le Champion du Graf et sa promise, *Kirsten Jung*, ne savent rien au sujet de l'aventure entre la Favorite du Graf Boris, *Emmanuelle Schlagen* et le Grand Prêtre *Ar-Ulric*. Si, pour une raison quelconque, les PJ venaient à leur parler de cette histoire, vous devrez déterminer leurs réactions respectives à cette information selon leurs Alignements, leurs personnalités et leurs sentiments envers Emmanuelle et Ar-Ulric. Leurs réactions pourraient également être affectées par la nature de la source à laquelle les PJ ont appris l'histoire — ils pourraient ne pas croire les PJ si leur source leur semble peu digne de foi.

A cause des possibilités presque infinies qui existent lors des interactions entre les PJ et les PNJ, vous devrez prendre vous-même les décisions qui s'imposent dans des cas similaires à cet exemple — mais les précisions fournies dans cette rubrique vous apporteront suffisamment d'éléments pour que vous puissiez improviser aisément ces décisions.

Les serviteurs

Dans certains cas, n'oubliez pas les serviteurs qu'un PNJ principal peut avoir. Par exemple, le Chancelier *Josef Sparsam* aura un secrétaire, un valet de chambre et un maître d'hôtel dans ses appartements du Palais Intérieur. La feuille des *PNJ standard* comport des Profils appropriés (pour des domestique des érudits, etc.). La fonction de ces serteurs est évidente au vu de leur titre mais, e ce qui concerne les PJ, ils seront d'abord un barrière entre le PNJ et tous ceux qui vodraient essayer de le rencontrer.

Les PJ ont plusieurs façons de contouner ce problème. La plus évidente reste corruption, mais c'est aussi la plus risquée. s'agit de PNJ de haut-rang et leurs serviteu sont par conséquent aussi au-dessus de norme. La plupart ont accès à de nombreuses zones dans le Palais et sont très a fait de ce qui s'y passe. En gardant ceci l'esprit, le Test de *Corruption* (100 *moins* **FM** de la "cible"), devra être tenté avec un pénalité de -10 à -30%, suivant les circontances exactes. Si la tentative échoue, fait



en sorte que le serviteur ne se mette pas à crier à la Garde à chaque fois. Considérez que les PJ souhaitaient faire un peu plus que simplement voir le PNJ ; comme il est probable que le serviteur a déjà rencontré la même situation précédemment, il se contentera de décliner l'offre. Le serviteur sera plus enclin à accepter le "graissage de patte" si il ou elle est assuré de ne pas être mis en cause par les PJ une fois qu'ils seront en présence du PNJ. Ainsi, révéler où son maître se trouve à un moment donné n'implique que peu ou pas de risques pour lui et devra être traité en conséquence.

Pour résumer, une corruption a plus de chances de marcher si le serviteur a juste à *dire*, plutôt qu'à *faire*, quelque chose.

Une manière plus subtile et moins risquée de passer la barrière des serviteurs est le *Bluff*. Le serviteur ne peut savoir automatiquement si ce que dit le PJ est vrai ou non. Si le mensonge est suffisamment convaincant, le serviteur hésitera à renvoyer le visiteur. Dit-il la vérité et est-il vraiment l'envoyé du Grand Sultan de toutes les Arabies ?

Bien évidemment, les PJ doivent alors faire plus qu'arriver sur les lieux et espérer la réussite d'un Test de *Bluff*. Ils doivent préparer leurs actions et leurs paroles, peut-être en chargeant leurs propres serviteurs (ou prétendus tels !) de prendre les premiers contacts.

Ainsi, pour voir le Chancelier Sparsam, les PJ pourraient se servir de leur connaissance de son goût pour les antiquités afin de se faire passer pour des marchands ou des confrères collectionneurs. Après avoir réussi à rencontrer le Chancelier, les PJ peuvent orienter la conversation sur les nouvelles taxes, en considérant qu'ils connaissent au préalable certaines choses sur les antiquités : *Bluffer* Sparsam sur ce sujet est une autre paire de manches !

Enfin, le groupe peut simplement interagir avec un serviteur, spécialement au tout début de l'aventure lorsqu'ils recherchent encore leurs premiers indices.

➪ Exemple : le maître d'hôtel du Chancelier peut être approché de cette manière : « *Excusez-moi, mais votre maître me semble un peu souffrant. Je me trompe peut-être, non ? Je me demandais, sans doute à tort, s'il n'aurait pas besoin d'une quelconque aide. Je suis moi-même un peu versé dans les questions médicales.* » En face de tant de sollicitude et de politesse, le maître d'hôtel aura du mal à se sentir offensé (qu'il soit d'accord avec le PJ est autre chose). Mais une fois que le PJ aura réussi à engager la conversation avec le serviteur, il pourra toujours lui donner rendez-vous ultérieurement pour discuter du comportement de son maître ou chercher avec lui la meilleure façon de l'aider, pour en fait l'interroger (le maître d'hôtel pourrait alors parler des visites d'une certaine dame...).

Survol des interactions entre PJ et PNJ

La principale raison qui pousse les PJ à chercher à rencontrer les PNJ principaux de Middenheim est d'en apprendre le plus possible sur les nouvelles taxes. Les réactions des PNJ à ces nouveaux impôts sont décrites, mais il n'est pas conseillé dinterroger les gens de la Cour pour leur demander s'ils ont usé de leur influence sur le Graf sur un point ou un autre.

C'est un fait connu que le Chancelier, les Seigneurs des Lois et la Guilde des Marchands sont les plus influents en matière de fiscalité, mais d'autres peuvent aussi avoir de l'influence sur ce sujet. Aussi, ne considérez pas que des PNJ ont nécessairement parlé à d'autres PNJ (excepté à leurs amis intimes) de ce problème.

Vous devez vous arranger pour que les PJ comprennent très vite (grâce à un PNJ amical si besoin est) qu'il faut rester très diplomate en abordant de tels sujets ; une interrogation directe n'a pratiquement aucune chance d'aboutir.

Si le groupe persiste à se comporter de manière aussi peu habile, vous n'aurez pas d'autre choix que de le sanctionner suivant la teneur de "l'offense". Bien qu'un certain nombre de PNJ soient inquiets quant à leur position, ils n'accepteront pas pour autant d'être traités avec rudesse ou grossièreté par des étrangers.

Enfin, nous déconseillons vivement la tactique qui consiste à aller directement importuner les PNJ à leur domicile — bien que cela puisse être nécessaire si le groupe souhaite rencontrer le Seigneur des Lois Ehrlich. Les aventuriers devraient plutôt essayer de sympathiser avec eux et attendre de se faire inviter. Encouragez vos joueurs à rechercher les apparitions en public des PNJ qu'ils souhaitent rencontrer.



Le Chancelier : Josef Sparsam

Humain, Homme de loi

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 80 ; Corpulence, svelte ; Cheveux gris (début de calvitie, avec une pointe sur le front) ; Yeux marrons. Boite légèrement. S'habille de façon discrète, avec une robe marron ou d'un bleu profond, mais sans signe distinctif.

Sparsam est l'archétype même du comptable. Toujours en dehors du monde réel, il ne voit que des chiffres sur des colonnes et des feuilles de compte. Individu introverti et anxieux, il est néanmoins très courtois. Il est totalement dénué de tout humour ou de gaieté et redoute les obligations sociales de sa charge. C'est un homme intègre, respectable et loyal envers ses quelques amis.

Pour son malheur, Sparsam est récemment devenu dépendant d'une drogue stimulante (voir plus loin) qu'il doit ingurgiter de 2 à 5 fois par jour. Celle-ci le rend périodiquement hypomaniaque et crispé tout à la fois ; un PJ, en sa présence, réussissant un Test de **Int** aura l'impression que le comportement du Chancelier (quand il est sous l'influence de la drogue) est quelque peu étrange. En compagnie d'une femme, le Chancelier peut (20% de probabilités) devenir subitement "libertin" et avoir quelques gestes et/ou paroles un peu crues à son égard. Un Herboriste ou un Médecin peut deviner alors (en réussissant un nouveau Test de **Int** avec un bonus de +20) que ceci est dû à une prise de drogue.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	28	4	5	7	42	1	41	46	72	52	46	44

Age : 57 ans **Alignement** : Neutre

Compétences

Calcul mental ; Commerce ; Etiquette ; Evaluation ; Histoire ; Langage secret — Classique ; Législations ; Numismatique ; Pictographie — Juriste

Rôle

Ayant la charge de la Trésorerie de Middenheim et de tous les problèmes fiscaux, Sparsam reçoit des rapports réguliers et des soumissions de la part de tous les personnes directement concernées par les affaires fiscales. Il exerce une influence modérée sur le Graf Boris ("2 voix").

Localisations

Sparsam vit dans le Palais (voir *Plan 4*) et il n'est pas facile à rencontrer. Trouver une bonne raison pour un entretien avec lui exige une certaine ingéniosité. Les PJ pourraient essayer de se faire passer pour de riches marchands ou des vendeurs d'antiquités qui souhaitent faire affaire avec lui.

Réactions

Femmes : +10 à tous les Tests de **Soc** lorsque Sparsam est sous l'effet de la drogue, -10 quand il ne l'est pas, car Sparsam se montre généralement plutôt timide avec les femmes.

Lettrés : les PJ dont le score en **Int** dépasse 40 peuvent l'utiliser à la place de leur score de **Soc** — Sparsam est facilement impressionné par l'*Intelligence*.

Nains : -10 à tous leurs Tests de **Soc**, car Sparsam appréhende leurs réactions à propos des nouvelles taxes.



Connaissances

Sparsam connaît très bien toutes les influences politiques qui s'exercent à l'intérieur du système, bien qu'il ne sache pas bien juger les gens. Il peut être très utile aux PJ en matière de protocole, en leur expliquant comment parvenir à voir les autres PNJ, et en étant en mesure de leur fournir un laissez-passer pour accéder dans le Palais Intérieur.

Idées fausses

Sparsam pense que Pavarotti (p 65) n'a aucune influence sur le Graf Boris. Ceci dit, il prend un peu ses désirs pour des réalités.

Objectifs

L'objectif premier de Sparsam est d'augmenter au maximum les fonds publics, c'est pourquoi les nouvelles taxes ont eu son approbation. Il aurait bien voulu par la suite faire abroger ces lois si Wasmeier ne l'avait pas fait chanté pour qu'il maintienne son soutien (voir *Le Problème de Drogue*). C'est aussi un fervent collectionneur d'antiquités de toutes sortes (objets d'art, poteries, monnaies, etc.), et s'y intéresser facilite la discussion sur d'autres sujets.

Attitude envers les autres PNJ

Dieter Schmiedehammer — Champion : Indifférent ; le connaît à peine.

Katarina Tödbringer — "Princesse" : Prend soin de la flatter. Conscient qu'elle ne l'aime guère, il lui reprochera son intelligence trop faible, s'il sent qu'il peut s'en sortir comme ça .

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : La déteste, mais craint sa méchanceté et redoute que sa "langue de vipère" ne le mette, en public, dans des situations gênantes. Leur haine mutuelle est totalement irrationnelle, mais chacun d'eux en est conscient, et ils ont beaucoup de mal à la cacher en public. « Vieille sorcière » est l'un des plus gentils qualificatifs dont Sparsam l'affuble (quand elle n'est pas là).

Les Commandants Militaires : N'a que des contacts strictement professionnel avec eux, et n'a aucun sentiment personnel particulier à leur égard. Les militaires réclament toujours plus d'argent et Sparsam ronchonne la moitié de son temps sur ces exigences.

Les Sorciers : N'a habituellement aucun rapport avec eux, mais a subi récemment une sévère admonestation de la part du Substitut, Janna Eberhauer (p 49) au sujet de l'impôt-parchemin. Malheureusement, le Chancelier, alors surexcité et sous l'emprise de sa drogue, lui a fait quelques avances assez appuyées si bien que la magicienne, folle de rage, l'a menacé de le transformer en rat ; depuis, il en a une peur bleue, ainsi que du Grand Sorcier Albrecht Helseher.

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : Ne l'aime pas. Il lui semble qu'il se laisse aller à une certaine tiédeur face au Chaos, et qu'il n'exhalte pas assez les bons sentiments. Sparsam lui-même n'a pas de temps superflu à consacrer à la religion. Il a remarqué l'agitation du Grand Prêtre (assez proche de la sienne) et pense que Ar-Ulric s'adonne également à la drogue (Sparsam phantasme parfois sur des réseaux de drogue).

Emmanuelle Schlagen — Favorite : Ne l'aime vraiment pas. La considère comme une frivole et une dévoyée, et sait qu'elle se moque de lui derrière son dos. Il a même pensé à un impôt sur les bijoux, rien que pour se venger. Il ne sait pas qu'elle est la maîtresse du Graf, ni qu'elle a une liaison avec Ar-Ulric.

Les Dames de la Cour : Elles sont toutes « frivoles et dévoyées » et Sparsam pense qu'il est honteux qu'elles reçoivent une rente prise sur la Trésorerie (il ne dira pas combien, mais cela atteint 1600 CO par an). La seule exception est Natasha Sinnlich, qui est « une jeune fille tranquille et correcte », et pour qui il conçoit une impossible et équivoque affection. Il a également fait des avances appuyées à Petra Liebkosen lors d'une récente fête nocturne, mais cela lui est totalement sorti de l'esprit.

Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : Le connaît un peu à travers un intérêt mutuel pour certaines antiquités. Sait qu'il est un peu bête, mais le considère comme un symbole vivant de la force, de la loyauté et de l'autorité, qui doit être défendu comme tel. Au moins, lui n'est pas frivole.

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : Tous les deux ont une étrange affection l'un pour l'autre. Allavandrel a toujours montré de l'amabilité et de la considération pour le Chancelier et l'a souvent aidé à soutenir des conversations pénibles lors de ces fameuses obligations sociales qu'il redoute tant. Sparsam n'est pas de ceux qui expriment leurs sentiments ouvertement, mais il est content lorsque l'Elfe est avec lui.

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : L'admire professionnellement, à la fois pour sa dévotion et ses plaidoyers persuasifs pour défendre les intérêts des marchands. Ils ont même partagé un verre ou deux de xérès en discutant du prix des choses. Il considère Goebbels comme un homme courageux et ne sait rien de ses rapports avec le Sceptre de Jade.

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : L'homme l'effraie et l'embarrasse à cause de sa franchise impulsive. Il pense que c'est un "vaurien impénitent". Sa peur de l'homme est telle qu'il n'exprimera jamais son désaccord, à moins d'être sûr de pouvoir s'en sortir ainsi.

Les Seigneurs des Lois : Pense qu'ils ont effectué du bon travail ces dernières années. Les a rencontré professionnellement à plusieurs reprises pour discuter du budget fiscal et des édits de lois qui en dépendent. Les considèrent tous trois comme des personnes intelligentes.

Le problème de drogue

Les ennuis du Chancelier ont commencé, il y a dix mois de cela, lorsqu'il vit le Seigneur des Lois Wasmeier inhaler une poudre blanche. Comme il interrogeait Wasmeier, ce dernier répliqua qu'il s'agissait d'un simple fortifiant, allant jusqu'à en offrir un peu à Sparsam.

Le Chancelier essaya l'échantillon un peu plus tard lorsqu'il estima en avoir besoin. Quand il en redemanda à Wasmeier, ce dernier lui donna le nom de Frau Kenner (alias Brunhilde Klaglich, p 82), prétextant qu'il ne lui en restait plus.

Les mois passèrent et les visites régulières de Frau Kenner se firent plus fréquentes ; ce que le Chancelier ne savait pas, c'est que la drogue qui lui était fournie avait été rehaussée d'une substance qui favorise la dépendance. Prenant conscience de son état, Sparsam interrogea Wasmeier à ce propos, mais le Seigneur des Lois lui assura que seuls des excès pouvaient être à l'origine d'un tel phénomène. Cette réponse astucieuse fit impression sur le caractère puritain de Sparsam. Le Chancelier est maintenant totalement convaincu que ce sont ses propres faiblesses qui sont la cause de son problème.

Sparsam ne pense pas que Wasmeier est responsable de ses problèmes avec la drogue et ne le mentionnera pas, ne souhaitant pas qu'on puisse faire le rapport entre la drogue et un citoyen exemplaire comme Wasmeier. S'il est interrogé sur les origines de son accoutumance, le Chancelier dira qu'il s'était renseigné auprès de collègues collectionneurs, et que ce sont eux qui lui avaient donné le nom de Frau Kenner.

Alors qu'il était à l'origine très enthousiaste au sujet des nouvelles taxes, Sparsam a vite changé d'avis après avoir été la victime d'insultes et de démonstrations de mécontentement.

Malheureusement, après avoir exprimé sa nouvelle opinion, il fut contacté par Frau Kenner qui lui dit qu'elle ne continuerait à le fournir en drogue qu'à la condition expresse qu'il continue, lui, à soutenir ce projet de nouvelles taxes. S'il est pris à partie de manière agressive ou peu diplomatique au sujet de ces taxes, Sparsam refusera simplement de perdre davantage son temps avec les PJ et les renverra sur le champ (ou les quittera selon le lieu où l'entretien se déroule). Cependant, comme le Chancelier n'a que des ennuis depuis l'apparition de ces nouvelles lois, il considérera les PJ avec gratitude s'ils se montrent amicaux et conciliants.

S'il est questionné avec égards, Sparsam pourra "craquer" et, entre deux sanglots, avouera son problème de drogue et les ennuis qu'il a causé en soutenant les taxes. Si les PJ ne l'ont pas déjà proposé, le Chancelier les implorera alors de l'aider.

Tout ce que Sparsam sait sur Frau Kenner, c'est qu'elle lui rend visite une fois par semaine, la prochaine devant avoir lieu durant le dernier jour du Carnaval. Il la décrira comme ayant « environ la trentaine, une taille de 1 m 70, et une longue chevelure blonde ». Sparsam avertira également les PJ qu'il lui a remis un laissez-passer pour le Palais Intérieur. L'interrogation des gardes du Palais à son sujet est traité dans *"Frau Kenner"* (p 82).

Le Champion du Graf : Dieter Schmiedehammer

Humain, Champion de Justice

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 90 ; Corpulence, moyenne-puissante (environ 96 kg) ; Cheveux auburn ; Yeux vert-noisette ; Nez cassé.

Dieter est inhabituellement intelligent pour un guerrier et il est également d'un tempérament particulièrement amical et secourable envers tous les jeunes guerriers qui lui semblent pleins de promesses. Il est chevaleresque, bien élevé et parle d'une voix étrangement douce (sauf lorsqu'il est légèrement ivre — et il n'est jamais plus que légèrement ivre). Il est d'une honnêteté scrupuleuse et n'agit jamais de façon sournoise. En bref, un être exemplaire.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	51	5	6	14	55	2	66	51	55	66	32	58

Age : 35 ans   **Alignement** : Bon

Compétences

Coups assommants ; Coups précis ; Coups puissants ; Esquive ; Etiquette ; Jeu ; Langage secret — Jargon des batailles ; Résistance à l'alcool ; Spécialisations — Toutes (y compris Armes à 2 mains)

Rôle

La position de Champion est purement honorifique, une tradition qui remonte à l'époque où les conflits se réglaient par l'intermédiaire de champions, plutôt que par des guerres ou des affrontements armés. Dieter n'évolue dans la haute société que grâce à sa position. Le Graf Boris s'est toujours montré amical à son égard et il possède une influence modeste sur le gouverneur de la Cité ("1 voix").

Localisations

La manière la plus directe de rencontrer le Champion est d'engager le combat avec lui (voir plus loin), mais il assistera aussi à de nombreuses manifestations pendant la Semaine du Carnaval (voir sa Fiche de PNJ), et on le trouve souvent près des marchés, ou participant aux manifestations nocturnes, etc. Ces dernières sorties sont limitées, car il doit rester en forme pour les matinées où il remet son titre en jeu. Dieter est un PNJ facilement accessible.

Réactions

Les Nains reçoivent un bonus de +5 à tous leurs Tests de **Soc** avec Dieter, qui les considère comme de vaillants combattants, dignes de respect. Un personnage possédant un score en **Cd** inférieur à 40 subira une pénalité de -5 sur ses Tests de **Soc** avec Dieter ; inversement, si son **Cd** dépasse 60, il ajoutera +5.

Connaissances

Souvenez-vous que Dieter et Kirsten Jung sont fiancés et qu'ils ont discuté à la fois des gens et des événements (c'est ainsi que Dieter connait les bavardages des Dames de la Cour). Dieter a été également hypnotisé afin qu'il considère les nouvelles taxes de manière positive (voyez la rubrique *Attitude...* de Kirsten pour ses réactions à ce sujet). De plus, Dieter se souvient de l'enthousiasme de Rallane le Ménestrel à propos de l'impôt Nain.



Idées fausses

Dieter croit que les Commandants Militaires exercent plus d'influence que dans la réalité, et ceci parce que le sujet principal des discussions avec le Graf Boris (jusqu'à ce qu'il soit si affaibli), concernait les questions militaires (y compris l'histoire militaire).

Objectifs

Le plus important, c'est que Dieter doit épouser Kirsten Jung (l'une des Dames de la Cour, voir p 56), ce qui influence ses ambitions futures.

En ce qui concerne les nouvelles taxes, Dieter a été hypnotisé pour qu'il exprime son enthousiasme à leur sujet si on le questionne. Notez que cela contredit sa sympathie notoire pour les Nains. Cette question est vue plus en détails un peu plus loin (voir *Hypnotisé !*, et *Vous Sentez le Sommeil vous Envahir...*, p 73).

Son premier objectif est de s'installer avec sa future femme, et de monter un commerce comme forgeron et marchand de chevaux (pour la viande), tâches pour lesquelles il a des dispositions. Aussi, il ne sera pas trop déçu s'il est vaincu en combat, perdant ainsi son titre et sa position sociale (voir *Défis au Champion du Graf*, p 25). Il n'aime pas trop la haute société. Comme il recherche une vie tranquille, les PJ devront faire appel à ses principes pour l'entraîner au milieu des intrigues — mais c'est un homme bon, avec un sens aigu de l'injustice et une haine de la corruption et des menées sournoises.

Attitude envers les autres P N J

Josef Sparsam — Chancelier : Indifférent ; le connaît à peine.

Rallane Lafarel — Ménestrel : Un bon ami et un fidèle compagnon de beuverie — Dieter a une prédilection pour la musique. Il remonte souvent le moral de Rallane quand ce dernier est d'humeur maussade et malheureuse, ce qui arrive souvent lorsque l'Elfe a des déboires sentimentaux. Tous deux se retrouvent souvent avec *Allavandrel*, le Grand Veneur, pour trinquer ensemble.

Katarina Tödbringer — "Princesse" : Garde un comportement très correct envers elle. Il l'aime bien, mais pense qu'elle est un peu sotte. Néanmoins, il sera toujours quelque peu jaloux d'un PJ qui gagnerait les bonnes grâces de Katarina, mais il gardera probablement ceci pour lui. Ils ne se rencontrent pas souvent.

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : Bizarrement, il a beaucoup d'affection pour le "vieux dragon" et sera toujours très chevaleresque envers elle. Il sait tout l'amour qu'elle porte à sa "protégée" et connait les nombreux sacrifices que, en servante dévouée, elle a accomplis envers la famille Tödbringer depuis de longues années. Parfois, il taquine doucement son formalisme, et ils en rient volontiers tous les deux.

Les Commandants Militaires : A de nombreux amis parmi les militaires, mais pas dans les "hautes sphères". Il a entraîné nombre d'entre eux qui sont depuis sortis du rang et a gardé de bons rapports avec eux. Sait que le "triumvirat de tête", qu'il a rarement rencontré et encore seulement sur un plan professionnel, est composé d'individus intelligents et capables.

Les Sorciers : N'a aucun rapport avec eux ; ne les connaît pas.

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : Ne le connaît qu'à travers ses fonctions à la Cour. Bien que quelques-uns de ses amis guerriers vénèrent Ulric, Dieter lui-même n'est pas particulièrement dévot. Dieter n'a rien noté de singulier chez lui, mais il ne s'est pas montré très attentif les rares fois où ils se sont croisés. Pense (modérément) du bien de lui.

Emmanuelle Schlagen — Favorite : Il l'a parfois escortée lors de réceptions à la Cour ces dernières années (comme c'est le cas pour toutes les Dames de la Cour), et l'apprécie. Il ne sait pas qu'Emmanuelle est la maîtresse du Graf et ne connait pas son aventure avec Ar-Ulric.

Les Dames de la Cour : Il est fiancé à Kirsten Jung, dont il est éperdument amoureux. Il a souvent escorté chacune d'entre elles et les apprécie toutes ; toute médisance à leur égard le mettra hors de lui. Il ne supporte pas d'entendre prononcer un mot de travers contre aucune d'entre elles.

Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : Sait qu'il est pompeux, et qu'il n'a pas de grandes qualités de guerrier, mais ne l'admettra pas directement au cours d'une conversation. Il le défendra contre ce genre d'attaques en niant ou l'excusant de façon pour le moins équivoque. En fait, il n'a pas de rapports avec lui et cherche plutôt à éviter sa compagnie.

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : Bons amis, ils aiment les compétitions amicales, comme les joutes ou le tir à l'arc, et assisteront souvent ensemble à bon nombre de manifestations durant le Carnaval, que ce soit avec Kirsten Jung ou Rallane Lafarel (parfois avec les deux). Pense que Allavandrel est parfois un peu trop impulsif.

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : Goebbels l'a escroqué sur une paire de chevaux, il y a deux mois, et cela le contrarie toujours (il ne peut actuellement rien prouver sur cet incident). Il a fait sa petite enquête et il est convaincu que Goebbels est corrompu, mais ne peut pas non plus le prouver.

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : Le connaît à peine, si ce n'est de réputation. Son attitude est totalement neutre ; il n'est pas choqué mais un peu surpris qu'un homme aussi "flamboyant" soit chargé de s'occuper de Stefan Tödbringer. Pense que c'est plus ou moins un charlatan.

Les Seigneurs des Lois : Dieter pense que Reiner Ehrlich est terriblement timide et en est désolé pour lui ; n'a pas de sentiments particuliers à propos des deux autres. Il n'a que peu de rapports avec eux, bien qu'il pense que ce soient des personnes compétentes.

Hypnotisé !

Il y a environ deux mois, après une petite fête, Dieter s'est retrouvé seul en train de parler à une jolie femme appelée "Charlotte". Il s'agissait de Brunhilde Klaglich déguisée (voir p 82), et, alors qu'ils se trouvaient dans un lieu isolé, elle l'hypnotisa pour qu'il exprime son soutien aux réformes fiscales qui devaient survenir. Si le sujet des nouvelles taxes surgit dans la conversation, Dieter récitera simplement l'*une* des répliques suivantes :

« *Et bien, je pense que c'est une bonne chose. Après tout, les prêtres ont engrangé suffisamment d'or depuis des années. Regardez leurs temples !* »

« *Excellentes lois. Tout le monde sait que les sorciers ont des coffres entiers pleins d'or, sans parler des alchimistes qui transforment les métaux.* »

« *Cela est juste. Les Nains sont un peuple prospère, et ils ont les moyens de payer.* »

« *La Cité a besoin d'argent. Ceux qui peuvent payer doivent le faire sans rechigner.* »

« *Toujours ces taxes ! Ne préféreriez-vous pas que nous parlions d'autre chose ? Qu'avez-vous fait hier, par exemple ?* »

Quelque soit le nombre de fois où Dieter rabâchera ces phrases, ce sera toujours de la même façon, sans en changer la moindre virgule.

Les aventuriers peuvent être en mesure de le guérir de son hypnose (voir *Vous Sentez le Sommeil vous Envahir...*, p 73) — ce qui est la meilleure solution, car ils y gagneraient un allié ayant une certaine influence. Ou peut-être que l'un d'entre eux parviendra à vaincre Dieter en combat singulier (voir *Défis au Champion du Graf*, p 25). Mais ceci n'est pas l'idéal, bien qu'ils puissent ainsi accéder au Graf ; ce ne sera jamais aussi bien que de transformer un élément négatif en positif — c'est le résultat que donnera le traitement de l'hypnose.

Le Ménestrel de la Cour : Rallane Lafarel

Elfe, Ménestrel

Personnalité et Apparence

En critères humains, semble avoir une trentaine d'années. Taille, 1m 76 ; Corpulence, svelte ; Cheveux blond-argenté ; Yeux vert pâle. Rallane est un Elfe sympathique, mais il est parfois maussade et mélancolique, voire sarcastique. Il possède un filet de voix très pur et il est particulièrement doué pour jouer des instruments à corde. C'est également un charmant narrateur, ainsi qu'un mime et un imitateur exceptionnel (tous les Tests impliquant ces Compétences bénéficient de +15%, en plus de tout bonus normal). C'est un incurable romantique, qui a tendance à idéaliser les femmes et à oublier leurs défauts. Il s'habille avec faste mais bon goût, de vêtements de velours et de soie, parfois bordés de fourrure. Il est très exigeant à la fois sur sa propre apparence et sur celle des autres.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	40	62	5	6	9	73	1	62	39	55	49	40	71

Age : 96 ans   **Alignement** : Bon

Compétences

Acuité auditive ; Acuité visuelle ; Alphabétisation — Eltharin & Occidental ; Ambidextrie ; Baratin ; Bouffonneries ; Camouflage urbain ; Chant ; Charisme ; Commerce ; Danse ; Déguisement ; Esquive ; Humour ; Imitation ; Jonglerie ; Musique ; Pantomime ; Résistance à l'alcool ; Sens de la répartie ; Séduction ; Sixième sens

Rôle

En tant que Ménestrel de la Cour, Rallane chante et fait des tours pour distraire le Graf et son entourage, en privé ou lors de réceptions à la Cour. Il n'a qu'une influence modeste sur le Graf ("1 voix").

Localisations

Rallane vit dans le Palais Extérieur et sa demeure est un véritable centre social. On pourra également le trouver très facilement à de nombreuses manifestations durant le Carnaval (voir sa Fiche de PNJ), et il est beaucoup demandé pour animer des réceptions privées. Il se produit aussi dans des auberges de premier ordre (contre une honnête rétribution) et donne parfois des sérénades improvisées pour les gens qui se promènent dans les parcs. Les PJ peuvent également le croiser alors qu'il est poursuivi à travers les rues de la ville par une bande de Nains irascibles, qui lui jettent des détritus. S'ils parviennent alors à le sortir de là, il aura naturellement une réaction très favorable à leur encontre. En bref, un PNJ très accessible.

Réactions

Les femmes et les Elfes ajoutent 10% à tous leurs Tests de **Soc** impliquant Rallane (+15 pour *une* Elfe). Les Nains ont une pénalité de - 15% ; le Ménestrel les a en horreur car il les considère comme des êtres frustres et écœurants.

Connaissances

Rallane est l'un des rares PNJ qui savent qu'Emmanuelle Schlagen est la maîtresse du Graf, et la suspecte d'avoir une aventure avec



Ar-Ulric. Il a surpris entre eux des signes de connivance 6 mois plus tôt, et des signes de tension 4 mois après. Il avait mis cette nervosité sur le compte d'un sentiment de culpabilité de la part du prêtre. Depuis peu, toutefois, il sent intuitivement que tout n'est pas au mieux à la Cour, et se demande si le comportement du Grand Prêtre d'Ulric n'y serait pas pour quelque chose. Il cherche également à comprendre pourquoi Dieter Schmiedehammer est favorable à l'impôt Nain. Si les PJ ont réussi à établir de bons rapports avec Dieter (ainsi qu'avec Rallane), il pourrait leur demander discrètement s'ils ont aussi remarqué l'incongruité de son attitude à propos de cette taxe alors qu'il admire les Nains. Ils pourraient bien tous débattre de ce comportement insolite.

En résumé, Rallane peut s'avérer un PNJ des plus utiles. Bien qu'il n'ait pas beaucoup d'influence sur le Graf Boris, il possède de nombreux contacts intéressants, est très au fait des "choses de la rue" et connaît Middenheim comme sa poche. Il peut également, grâce à ses impressions personnelles et négatives, stimuler les PJ et les propulser au cœur de l'action.

Idées fausses

Rallane pense qu'Allavandrel exerce une quelconque influence sur le Graf, ce qui est totalement faux. Le Grand Veneur n'a pas détrompé Rallane sur ce point parce que le Ménestrel lui avait dit une fois combien il était fier que deux Elfes soient écoutés par le Graf. Son ami traversant une mauvaise passe amoureuse à cette époque-là, Allavandrel avait préféré ne pas lui causer de peine supplémentaire en lui avouant la vérité.

Objectifs

Rallane est ravi au sujet de l'impôt Nain et plutôt indifférent envers les autres taxes. Toutefois, une certaine rumeur court (spécialement parmi les Nains de la Cité) comme quoi le Ménestrel serait la première personne qui aurait suggéré au Graf Boris l'idée d'imposer les Nains. Bien qu'il soit trop fier et déteste trop les Nains pour l'admettre devant les PJ (du moins au début), Rallane n'est pas si content que ça de cette rumeur. L'un des objectifs de l'Elfe, au cours de cette aventure, sera de laver son nom de tout soupçon à ce sujet.

Bien qu'il lui semble, personnellement, que ces nouvelles taxes soient bonnes, il réalise qu'elles posent un réel problème social et que les choses risquent encore d'empirer. Tout ceci confirme ses soupçons que tout ne va pas si bien que ça à Middenheim. Rallane aura pour autre objectif de rechercher ce qui ne va pas et d'essayer d'arranger les choses, ce qui le rend potentiellement très utile pour les PJ.

Il n'a pas d'ambitions strictement personnelles (à part de conserver son travail qu'il aime) mais il pourrait facilement tomber plus ou moins amoureux d'un PJ de sexe féminin qui possèderait un score raisonnable en *Sociabilité* et une humeur accommodante.

Attitude envers les autres PNJ

Josef Sparsam — Chancelier : N'a que peu de rapports avec lui. Rallane n'aime pas son côté trop formel, mais n'a pas remarqué que le Chancelier se comportait parfois bizarrement et ne soupçonne en aucune manière sa toxicomanie.

Dieter Schmiedehammer — Champion : Ils sont très amis ; c'est un très ancien compagnon de beuverie. Rallane admire son honnêteté et sa largesse d'esprit et prend plaisir à "abreuver" Dieter de sa musique. Il pense que Dieter et Kirsten Jung forment un couple formidable, mais a peur que leur mariage ne restreigne les sorties de Dieter, ce qui le priverait d'un compagnon nocturne ; Rallane est étonné de l'attitude favorable du Champion envers les nouvelles taxes, et particulièrement l'impôt Nain, car il connait, bien qu'il ne la comprenne pas, son admiration pour les membres de cette race. Toutefois, Rallane n'en a pas discuté avec lui et ne révélera rien qui pourrait jeter des soupçons sur le comportement de Dieter.

Katarina Tödbringer — "Princesse" : S'est remis du béguin qu'il avait pour elle ; il a réalisé que c'était sans espoir, car aucun Elfe ne pourrait épouser un membre de la famille Tödbringer pour des raisons politiques évidentes, mais il est encore sujet à des bouffées de mélancolie et se complait parfois à imaginer ce qui aurait pu arriver. Il la voit relativement souvent et lui joue parfois de la musique dans ses appartements.

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : N'aime pas trop la "vieille grincheuse", mais connaît son dévouement et son désintéressement et admire, à contrecœur, ces qualités chez elle.

Les Commandants Militaires : N'a pas de rapports avec eux. Il pense qu'Emmanuelle Schlagen (la maîtresse actuelle du Graf) a eu une aventure avec l'un d'entre eux il n'y a pas si longtemps de cela, mais avant de devenir la Favorite du Graf (c'est véridique, mais le Ménestrel n'est pas certain de l'identité de l'homme concerné — voir Ulrich Schutzmann, p 48).

Les Sorciers : N'a aucun rapport avec eux, mais sait, par réputation, que le Grand Sorcier Albrecht Helseher est un individu à l'intelligence peu commune. Il a déjà aperçu Janna Eberhauer, le Substitut du Grand Sorcier, lors d'une réception à la Cour, et a apprécié cette vision, mais ne lui a pas fait d'avances — pas encore...

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : Définira d'abord le Clerc comme un individu plutôt sain, dira de lui qu'il fait du bon travail, sans fioritures excessives. Un PJ qui réussit un Test de **Int** avec un modificateur de - 10 (Rallane ne ne laisse jamais rien échapper facilement) détectera que le Ménestrel a dit cela d'un ton monocorde, bien différent de son intonation habituellement chantante.

En fait, il le suspecte d'avoir une liaison avec la maîtresse du Graf et le lui reproche — « Il aurait dû éviter » (Rallane ne donne jamais tort aux femmes). Il semble mécontent de la bêtise du Grand Prêtre mais craint pour sa sécurité et les conséquences politiques possibles si l'affaire venait à se savoir. Il suspecte que l'agitation évidente d'Ar-Ulric est due à cette découverte, peut-être par l'un de ses clercs subalternes.

Emmanuelle Schlagen — Favorite : Ils sont amis depuis de nombreuses années. Il éprouve beaucoup de sympathie à son égard et il est aussi très protecteur car il a toujours eu une faiblesse absurde pour elle. Ils eurent d'ailleurs une aventure il y a quatre ans de cela, mais il n'en parlera certainement pas aux PJ.

Les Dames de la Cour : Il aime beaucoup *Kirsten Jung* et l'approuve totalement sur tous les sujets. Il sait que *Petra Liebkosen* est une personne extravertie et coquette, mais pense aussi (à tort) qu'elle est vulnérable et sensible. Il n'aime pas *Natasha Sinnlich* et la soupçonne d'être mauvaise et cruelle (là, il a raison), mais n'en parlera pas immédiatement.

Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : Pense que c'est un parfait imbécile et se moque de lui en privé. Ses imitations du malheureux Templier sont mortellement précises et impitoyables.

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : Un très bon ami ; son frère d'armes Elfe. Tous les deux aiment à se rappeler le bon vieux temps, à chanter ensemble (Allavandrel possède une assez bonne voix), à faire des concours amicaux de tir à l'arc (Rallane a un bon score en **CT** !), à boire et faire la fête, sans parler des soirées qu'ils passent chez e en compagnie de jolies femmes.

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : Ne le connaît que réputation : ses plaidoyers pour les intérêts des marchands sont e-caces et il vit bien. Ne le suspecte de rien

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : Ne l'a pas vu souvent m pense beaucoup de bien de lui. Est conscient qu'il a une réputa détestable, mais Rallane défendra son impulsivité et sa "flamboyan générale ; ce sont des qualités que le Ménestrel approuve

Rallane a également remarqué que l'infortuné Baron Stefan (v p 10) semble plus calme et plus heureux depuis que "Herr Dokt s'occupe de lui, bien qu'il ne voie pas souvent le fils du Gra

Les Seigneurs des Lois : Rallane n'entretient aucune sorte de r-ports avec eux, mais pense que ce sont des hommes capables, mêm s'il ne les apprécie pas particulièrement — ils sont trop cérémonieu N'entretient aucun soupçon à leur sujet

La "Princesse" : Katarina Tödbringer

Humaine, Noble

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 65 ; Corpulence, svelte ; Cheveux blond ardent ; Yeux bleu ciel. Elle possède une fossette au menton, des mains et des pieds fins et délicats.

Katarina est, hélas, une blonde évaporée, bien que ce soit une âme douce et généreuse, avec un sens de l'esthétique très raffiné et des manières exquises. Elle aime la musique, la sculpture, les jardins, les fleurs, toutes les choses belles et plaisantes. Elle possède un joli filet de voix et joue moyennement bien du luth. Elle est naïve et quelque peu irréaliste, et la Raison d'Etat n'évoque pour elle aucun intérêt. Elle jouit, cependant, d'un sens aigu de l'équité et de la justice et ne manque pas de courage. Elle s'habille de façon exquise et ne porte que peu de maquillage ou de bijoux (mais ceux qu'elle porte sont éblouissants). Elle préfère les parfums floraux, complétés d'un additif astringent qui supprime les effets écœurants.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	27	3	3	6	37	1	33	45	25	48	35	66

Age : 19 ans **Alignement** : Bon

Compétences

Alphabétisation ; Ambidextrie ; Art ; Charisme ; Cuisine ; Danse ; Eloquence ; Equitation ; Etiquette ; ...Promenade ; Salut à la Foule

➪ **Note** : Katarina est toujours escortée par un détachement de 20 Chevaliers Panthère (utilisez le Profil type de la page 94) lorsqu'elle apparait en public. Elle porte également sur elle un collier magique en or qui lui donne l'équivalent de 3 PA de protection sur toutes les parties du corps et lui rajoute un bonus de +30 à tous ses Tests de *Contre-Magie*.

Rôle

Il s'agit de la fille du Graf — une véritable Princesse, sauf en titre officiel ! Elle assiste à quelques réceptions de la Cour et patronne également plusieurs organisations artistiques et charitables. Son influence sur son père serait considérable ("3 voix"), si elle en avait conscience.

Localisations

Approcher Katarina est une tâche difficile. Elle vit au Palais, avec son Chaperon (*Plan 4*, p 85).

Elle assistera à certaines manifestations du Carnaval (voir sa Fiche de PNJ) et il sera même possible de la voir sans son Chaperon, mais ce sera rare (comparez leurs deux Fiches). Si les PJ se lient d'amitié avec le Ménestrel (p 40), celui-ci pourrait solliciter auprès de la "Princesse" de les lui présenter lors d'une de ses fameuses soirées privées. En public et dans le Palais, il y aura toujours 20 Chevaliers Panthère qui ne seront jamais très loin d'elle. Les PJ peuvent essayer de se faire introduire lors d'un événement social, ou par un autre PNJ (ils



devront avoir de bonnes raisons). Un PJ de haut rang social pourrait toujours prétexter une visite de courtoisie, naturellement. Sinon, il faudra tenter quelque action d'éclat.

Réactions

Les Nains subissent une pénalité de -10% à tous leurs Tests de **Soc** avec Katarina ; les Elfes ont un bonus de +5. Les PJ de sexe masculin et dont le **Cd** dépasse 50 peuvent utiliser ce score à la place de celui de leur **Soc**, s'ils le désirent.

Connaissances

Katarina ne sait que peu de choses utilisables directement, mais cela n'est pas très important, pour deux raisons : d'abord, c'est la seule personne possédant autant d'influence sur le Graf que les PJ peuvent rallier à leur cause ; ensuite, elle peut permettre aux aventuriers d'accéder librement au Palais Intérieur et peut faire appeler pratiquement tous les autres PNJ en sa présence très rapidement (ne laissez pas les PJ en abuser).

Mais mettre la "Princesse" de leur côté va poser quelques problèmes — la rencontrer est difficile, et seule une excellente prestation de la part des joueurs aura quelque chance d'aboutir. Elle ne tient pas à s'impliquer dans la politique ; ce n'est pas l'affaire d'une jeune Princesse !

Katarina est un PNJ qui semble être fait pour les hommes grands, bruns, beaux, virils, qui ont une haute opinion d'eux-mêmes, alors poussez-les au maximum. Même si Katarina se joint à leur cause, elle apprécie (et exige !) beaucoup d'attention, et tout PJ masculin dont elle aurait le béguin devra passer beaucoup de temps en sa compagnie, et trouver continuellement des idées originales et charmantes pour la divertir (sans parler des déclamations poétiques pour lui témoigner de ses sentiments).

Ce PNJ exerce une puissante influence sur le Graf ; faites en sorte qu'il soit ardu pour les PJ à la fois de la gagner à leur cause et de la conserver !

Idées fausses

Elle ne sait pas exactement qui a de l'influence sur son père, ou n'en a pas, ni jusqu'où va cette influence ; le Graf n'aborde jamais les questions de politique en sa présence. Elle pense simplement qu'elle parviendrait à l'influencer si elle insistait vraiment sur un sujet qui l'intéresse (en fait, elle a beaucoup d'influence).

Objectifs

Pour Katarina, les nouvelles taxes ne sont pas de son ressort et ne la concerne pas, bien qu'elle soit contrariée que le Temple de Shallya (qu'elle soutient) perde ainsi de l'argent destiné aux pauvres et aux malades. Elle espère discuter de ceci avec son demi-frère Heinrich (voir p 10) avant d'aller voir le Graf Boris (qu'elle trouve distant et plutôt condescendant) à ce sujet.

Comme dans les meilleures traditions des contes, la Princesse attend d'être courtisée. Les prétendants qui ont demandé sa main jusqu'alors ne l'on pas impressionnée. Les candidats possibles s'apercevront qu'être grand, brun et beau les aide certainement, mais que le fait d'être Humain, moyennement riche, d'avoir du *Charisme* et des connaissances d'*Etiquette* est aussi nécessaire.

Pour impressionner la "Princesse", les joueurs concernés devront soigner leur interprétation ; des déclarations emphatiques (mais pas tapageuses) d'amour éternel, des cadeaux coûteux et d'apparence délicieuse, les meilleurs ménestrels de la ville qui viennent chanter leurs sérénades sous le doux rayon de la lune..., voici la charpente nécessaire à tout succès.

Même si aucun des aventuriers ne représente de parti acceptable pour Katarina, il reste possible, et même utile, qu'elle s'amourache de l'un d'entre eux. Rendre la "Princesse" *amoureuse* est la clé du succès ; la "séduire" finira toujours par un mariage ou un emprisonnement (suivant le rang social du PJ) — dans tous les cas, la campagne sera terminée pour ce personnage. Un tel acte lui attirera la haine immortelle du Chaperon (si elle le découvre). Trouver un "bon mari" est l'un des objectifs de la "Princesse".

Attitude envers les autres PNJ

Josef Sparsam — Chancelier : Ne le connaît pas beaucoup ; il lui est complètement indifférent.

Dieter Schmiedehammer — Champion : Le connaît un peu ; admire sa force, sa nature généreuse et ses manières courtoises, tout autant que son amour de la musique. Elle n'oublie pas, bien sûr, qu'il est d'origine plutôt modeste et que son cœur est déjà pris...

Rallane Lafarel — Ménestrel : L'aime beaucoup et adore l'écouter jouer. Le réprimande pour ses imitations des membres de la Cour, mais en rit néanmoins. S'aperçoit qu'il est parfois d'humeur maussade et solitaire, et son âme romantique le comprend.

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : A beaucoup de tendresse pour elle, mais est de plus en plus contrariée d'être traitée comme une petite fille ayant constamment besoin d'un chaperon. Katarina voudrait que l'on s'occupe un peu moins d'elle, afin de pouvoir faire ce qu'elle aime plus facilement.

Les Commandants Militaires : N'a aucun rapport avec eux ; les histoires militaires de stratégie et de tactique l'ennuient.

Les Sorciers : N'a aucun rapport avec eux, mais est facilement impressionnée par la Magie qu'elle redoute.

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : L'apprécie à cause de sa bonté, de sa nature charitable et de ses excellentes manières. Elle pense que c'est un homme bon et a confiance en lui. Elle ne sait rien de son aventure avec Emmanuelle Schlagen (la Favorite du Graf — p 54) et serait très choquée si elle venait à l'apprendre.

La Favorite du Graf et les autres Dames de la Cour : Elle est hautaine et condescendante envers elles, mais également malveillante. Elle sait que son père a une aventure avec l'une d'entre elles, mais elle ne sait pas avec qui. Lorsqu'elle est mal disposée, elle va jusqu'à les qualifier de "prostituées".

Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : Pense que c'est un "nigaud" et adore lorsque Rallane l'imite en accentuant ses attitudes. N'a eu que peu d'occasions de le rencontrer.

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : N'a pas beaucoup de rapports avec lui, mais aime son élégance et ses bonnes manières — elle peut voir qu'il est naturel et sans affectation. Elle l'apprécie également parce qu'il est l'ami de Rallane le Ménestrel.

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : N'a jamais entendu parler de lui.

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : Cet homme la fascine autant qu'il la scandalise ; Luigi est provocateur, captivant, amusant — mais parfois aussi quelque peu choquant. Quoi qu'il en soit, elle a pu constater qu'il s'occupe réellement du Baron Stefan et que ses soins ont amélioré son état. Elle pense du bien de lui pour cette raison, et elle est prête à fermer les yeux sur les points les plus douteux de sa nature à cause de cela.

Les Seigneurs des Lois : N'a que peu de contacts avec eux ; la législation ne fait pas partie de ses centres d'intérêt. En ce qui concerne ses sentiments à leur égard, elle en pense le plus grand bien et connait leur réputation irréprochable.

Le Chaperon : Hildegarde Zimperlich

Humaine, Noble

Personnalité et Apparence



Taille, 1 m 57 ; Corpulence, mince et frêle ; Cheveux gris ; Yeux gris. Elle marche lentement en s'aidant d'une canne en acajou.

Bien que d'aspect fragile, elle est éveillée, très observatrice et ne se laisse pas facilement abuser. Ses manières sont irréprochables, elle déteste les conversations et les gens grossiers. Elle peut se faire plus cordiale envers les hommes qui sont correctement habillés et qui ont des scores honorables en *Commandement* et en *Sociabilité*, mais sera toujours d'abord très soupçonneuse à leur égard car ils pourraient être mal intentionnés envers la "Princesse", à qui elle est entièrement dévouée.

C'est une fervente joueuse de cartes (whist, piquet ; l'inviter à une partie de lansquenet serait très mal perçu) et c'est un domaine où elle excelle. Elle peut être entraînée à consommer un peu de xérès en de telles occasions (elle devra réussir un Test de **FM** pour éviter de commettre de petites indiscrétions au cours de la conversation). Elle aime les beaux-arts et l'opéra et s'habille avec goût, mais dans un style classique qui date légèrement — des blancs et des bleus avec beaucoup de dentelles.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	23	27	3	3	5	30	1	32	52	55	66	30	52

Age : 78 ans **Alignement** : Loyal

Compétences

Alphabétisation ; Charisme ; Etiquette ; Héraldique ; Jeu ; Langage secret — Classique ; Langue étrangère — Eltharin ; Lecture sur les lèvres ; Résistance à l'alcool *

* ne s'applique qu'au Xérès et au Porto, les deux seules boissons alcoolisées qu'elle consomme. Toute autre boisson aura des effets normaux !

Rôle

Chaperon de la "Princesse", Hildegarde fut la propre nourrice du Graf Boris, avant de s'occuper des Barons Stefan et Heinrich, lorsqu'ils étaient tout jeunes. Elle n'a qu'une modeste influence sur le Graf ("1 voix").

Localisations

Elle accompagne pratiquement toujours la "Princesse" et vit dans des appartement contigus dans le Palais (voir *Plan 4*). Tout comme sa "protégée", elle n'est pas facile à atteindre, mais elle assistera à quelques manifestations pendant le Carnaval (voir sa Fiche de PNJ et le *Tableau des Attractions*) ; elle préfère les manifestations culturelles ou "exotiques" (comme les cracheurs de feu ou les grenouilles chanteuses).

Réactions

Les personnages masculins dont les scores en **Cd** ou **Soc** sont inférieurs à 40 n'ont aucune chance de lui plaire. Les Elfes gagnent un bonus de +5 à leurs Tests de *Sociabilité*, car elle apprécie la nature raffinée des membres de ce peuple ; les Nains (trop grossiers) subiront un malus de -10 à ces mêmes Tests. Un Halfeling qui se montrerait enthousiaste sur la "bonne" cuisine (ex. : en faisant des éloges sur les petits gâteaux, qu'elle fait elle-même, servis avec le thé) pourrait gagner un bonus de +5 à +10 sur ses Tests de **Soc**.

Connaissances

Bien que Hildegarde connaisse beaucoup de choses sur le passé de la Cité et de la famille du Graf, cela concerne beaucoup plus des rapports personnels que des souvenirs politiques ; elle ne parlera pas aux PJ des exploits militaires d'Heinrich, mais se souviendra de la couleur de ses vareuses lorsqu'il était enfant. C'est simplement qu'elle n'est pas une femme de politique, qu'elle considère d'ailleurs (et spécialement la fiscalité) comme un sujet de conversation des plus sordides. De plus, ce qu'elle sait est souvent mélangé à des ragots douteux ; n'induisez pas exprès les PJ en erreur en leur fournissant des informations totalement fausses (à part celle que le Chancelier est un voleur), mais des rumeurs contenant 10% de vérités et 90% de grosses exagérations conviendront tout à fait. De telles rumeurs peuvent être employées pour favoriser les soupçons des aventuriers sur certains PNJ — leur utilité dépend de la façon dont l'enquête progresse. Le Chaperon ne sait rien sur le complot fomenté par le Seigneur des Lois maléfique.

En résumé, Hildegarde Zimperlich est un PNJ rusé. Sa fonction principale est de rendre difficile la rencontre de la "Princesse" et des PJ, et spécialement hors de sa présence. Les aventuriers devront faire preuve de beaucoup d'ingéniosité pour se débarrasser du Chaperon :

➭ Exemple : si les PJ parvenaient à dénicher quelques grenouilles chanteuses et à monter avec celles-ci un petit spectacle, certains d'entre eux pourraient la tenir à l'écart tandis que les autres tenteraient de rencontrer la "Princesse" seule. Il est certain que Hildegarde pourrait simplement être éloignée si les PJ s'arrangent pour qu'elle sache qu'il y a un spectacle de grenouilles chanteuses dans la ville, en considérant qu'ils ont auparavant entendu dire qu'elle raffolait de spectacles étranges comme celui-ci. Si les joueurs se montrent aussi ingénieux, laissez-leur une chance de réussir.

Son Alignement est également important. Elle n'est pas contente de l'impôt sur les Temples et, si l'on peut lui prouver que cela met le Graf en danger et qu'elle peut être utile dans cette action, elle pourrait se laisser influencer (mais elle continuera à protéger la "Princesse"). C'est aussi une femme de tact et qui sait garder un secret.

Enfin, elle cache un secret qui lui fait honte — un de ses neveux, Bruno Kohl, est un véritable vaurien. Des détails sur ce nouveau personnage peuvent être trouvés dans *Le Fournisseur de Drogue* (p 78). Il s'agit du fils de sa jeune sœur qu'elle a élevé après le décès de celle-ci lors de l'accouchement. Bien qu'elle ait aujourd'hui coupé tous les ponts avec lui, et n'en parle même pas, elle se sent coupable (elle l'a élevé, après tout) et elle a très peur que, si leur lien de parenté était connu, les mauvaises actions de son neveu jettent le discrédit sur sa personne. Si ce secret est découvert, les PJ pourraient gagner une certaine prise sur elle, pourvu que leur approche du sujet reste suffisamment subtile :

➭ Exemple : ils pourraient mentionner, de façon abstraite, qu'ils ont appris que quelqu'un, à la Cour, avait dans sa famille un jeune propre-à-rien, mais que « ce secret ne risque rien avec nous », que « les pires tortures ne nous arracheraient pas un mot », etc., qu'ils parlaient de ça seulement « au cas où elle se poserait des questions à ce sujet », et que « il vaut mieux dissiper ses incertitudes et ses inquiétudes... ».

Idées fausses

Hildegarde a toujours voulu croire que le Chevalier Eternel avait quelque influence sur le Graf Boris, ceci parce qu'elle l'avait recommandé auprès du Graf à plusieurs reprises et qu'elle prend facilement

ses désirs pour la réalité. Elle croit donc fermement que les avis de Siegfried sont écoutés par le Graf. Elle refuse aussi totalement de croire qu'une Dame de la Cour puisse avoir une quelconque influence sur le Graf.

Objectifs

Pour ce qui concerne les nouvelles taxes, elle est mécontente de l'impôt sur les Temples, ravie de celui sur les Nains (ce sont « des gens tellement grossiers ») et parfaitement indifférente au sujet de l'impôt-parchemin — mais, comme il a déjà été dit, ce ne sont pas des sentiments bien forts chez elle car elle considère de tels problèmes comme un sujet de discussion bien ennuyeux.

Elle est totalement loyale envers le Graf qu'elle a virtuellement élevé, et toute menace qui planerait sur lui (réelle ou imaginaire) la mettra dans tous ses états — mais c'est une femme courageuse qui fera tout son possible pour l'aider (ceci peut être naturellement exploité par les PJ).

Bien sûr, elle est aujourd'hui totalement absorbée par la "Princesse", et son principal travail consiste à se débarrasser de ses prétendants potentiels (personne n'est assez bien à ses yeux). Elle aime imaginer que Katarina fera un heureux mariage — son second objectif — mais aucun PJ ne devrait lui convenir dans le rôle du mari, à moins qu'il ne soit grand, beau, Humain, chevaleresque, charismatique, fort, respecté, courageux, très riche et qu'il possède un titre de noblesse.

Mais son dernier objectif est le plus important en ce qui nous concerne. Elle est totalement épouvantée par le Médecin du Baron, Luigi Pavarotti, et toute coopération avec les PJ impliquera une promesse de leur part de tout faire pour discréditer ce charlatan et le faire chasser de la Cour (voir *Attitude envers les autres PNJ* pour plus de précisions sur ses sentiments envers le médecin). Ceci va naturellement causer de gros problèmes aux PJ. Hildegarde n'est pas stupide et leur demandera comment ils comptent s'y prendre et, par la suite, comment progresse cette affaire. Les PJ peuvent parvenir à discréditer Luigi, mais, d'un autre côté, il peut s'avérer primordial pour déshypnotiser Dieter (voir *Vous Sentez le Sommeil vous Envahir...*, p 74) et, étant lui-même une source d'influence sur le Graf Boris, il peut également être utile aux aventuriers sur ce point. La description de Luigi (p 65) propose une solution pour les sortir de cette impasse.

Attitude envers les autres PNJ

Josef Sparsam — Chancelier : Elle le déteste ; un simple conflit de personnalités. Elle fera sous-entendre implicitement qu'il s'agit d'un véritable escroc et qu'il se sert dans les caisses de la Cité. Elle n'a rien remarqué de son comportement crispé pour la simple et bonne raison que, lorsqu'ils se rencontrent (le moins souvent possible), il est toujours très nerveux.

Dieter Schmiedehammer — Champion : Elle approuve sa bonne tenue envers la "Princesse" ainsi que son sens de la chevalerie et ses bonnes manières. Est toutefois un peu hautaine à son égard (ses origines sociales sont un peu trop basses) mais se réjouit qu'il soit fiancé (et que, par conséquent, il n'ait pas de vues sur Katarina).

Rallane Lafarel — Ménestrel : Ne nourrit pas de sentiments très prononcés à son sujet, bien qu'elle désapprouve quelque peu sa morosité et son manque de sérieux passagers. Hildegarde aime les gens stables et prévisibles. Elle ne sait rien des sentiments amoureux qu'il porte à Katarina.

Katarina Tödbringer — "Princesse" : Lui est entièrement dévouée et ferme les yeux sur toutes ses erreurs, bien qu'elle soit parfois entêtée. Elle a su être une élève diligente, à qui elle a appris toutes les finesses pour Devenir une Parfaite Jeune Dame. Est fortement protectrice envers elle.

Les Commandants Militaires : N'entretient aucun rapport avec eux ; a même du mal à se souvenir de leurs noms.

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : A toujours pensé qu'il était un peu "faible avec le Chaos", qu'il ne condamnait pas assez franchement la perversité, l'immoralité, les jeunes dégénérés, etc.

Elle est devenue de plus en plus soupçonneuse à propos de son évidente anxiété et se méfie maintenant de lui, bien qu'elle ne puisse donner aucune raison concrète à ses soupçons (autres que « il me parait anxieux et bizarre »). Elle ne sait rien de son aventure avec la Favorite.

La Favorite du Graf et les autres Dames de la Cour : Les considère toutes comme des « catins et des filles-de-rien » et leur dénie toute existence sociale. Refuse de leur adresser la parole.

Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : Pense que la Cour aurait grand besoin d'avoir plus d'hommes de sa trempe... mais juste un peu plus intelligents. Entretient avec lui des rapports très protocolaires, restreints pour la plupart à des échanges superficiels durant les réceptions de la Cour.

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : Le connaît très peu. L'apprécie assez pour ses excellentes manières, mais sait qu'il est un "joyeux fêtard" et le désapprouve sur ce point. Elle a entendu des rumeurs sur ses sorties nocturnes et le gronde parfois à ce sujet, mais toujours gentiment. Elle sait que c'est un Elfe loyal et un brave garçon, honnête et droit.

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : N'a jamais entendu parler de lui et considère les marchands et le négoce comme un sujet de conversation sordide.

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : Est véritablement offusquée par le comportement de cet homme et a souvent protesté bruyamment auprès du Graf qu'un tel individu ne devrait pas être autorisé à vivre dans le même bâtiment que la "Princesse" (si elle n'avait pas exigé que l'homme soit arrêté et écartelé, elle aurait pu être écoutée).

Pire que tout, Luigi a osé lui faire une fois des propositions indécentes (sachant pertinemment quelles seraient ses réactions), ce qui l'a fait s'évanouir immédiatement et l'a forcée à garder le lit pendant plusieurs jours. Elle le méprise ; il lui fait horreur, la dégoûte et la consterne. En bref, elle ne l'aime pas du tout.

Les Seigneurs des Lois : N'a eu que peu d'occasions de les voir, mais les approuve malgré tout, à cause de leur attitude générale et de leur sérieux (d'un autre côté, ils pourraient faire voter des lois plus sévères pour combattre le nombre croissant de dégénérés dans la Cité).



Les Middenmarshalls

Ces trois officiers supérieurs sont décrits ensemble ; ils agiront toujours *en bloc* pour les besoins de cette aventure.

Ils seront vêtus de leurs tenues officielles (uniformes de qualité de couleur bleu-noir, toges ornées de soie rouge, etc.) dans toutes leurs apparitions en public et lors de réunions.

Commandant de la Garde : Ulrich Schutzmann

Humain

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 84 ; Corpulence, moyenne-forte ; Cheveux gris et coupés courts ; Yeux bleu foncé. Ligne de sourcils prononcée.

Schutzmann est bourru et inflexible, plutôt solennel et enclin à la prudence, mais c'est un bon stratège et un bon tacticien. Il réserve fréquemment son avis et parle peu.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	60	53	5	6	11	49	2	47	55	41	48	55	50

Age : 50 ans **Alignement** : Neutre

Compétences

Acuité auditive ; Bagarre ; Coups assommants ; Coups puissants ; Déplacement silencieux — Urbain ; Désarmement ; Equitation — Cheval ; Esquive ; Langage secret — Jargon des Batailles ; Résistance à l'alcool ; Spécialisations **(1)**

Général Johann Schwermutt

Humain

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 86 ; Corpulence, moyenne ; Cheveux bruns ; Yeux noisette. Une grande cicatrice sur l'avant-bras gauche, partant de l'intérieur du poignet jusqu'au creux du coude.

Schwermutt est amical, expressif et parle avec les mains ; il est intuitif et réfléchi, et facilement enclin à accorder aux gens le bénéfice du doute ; il sera heureux de faire part de ses idées dans une discussion.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	62	47	6	6	12	57	2	41	57	52	68	50	47

Age : 46 ans **Alignement** : Neutre

Compétences

Alphabétisation ; Coups précis ; Coups puissants ; Course à pied ; Désarmement ; Equitation — Cheval ; Esquive ; Force accrue ; Héraldique ; Immunité aux maladies ; Langage secret — Jargon des Batailles ; Spécialisations **(1)**

Maréchal Maximillian von Genscher

Humain

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 94 ; Corpulence, bâti comme "un mur de brique" (115 kg et pas un pouce de graisse) ; Cheveux noirs ; Yeux marrons. Balafre sur l'œil gauche (coupant en deux le sourcil). Collier de barbe noire.

Von Genscher donne une impression de puissance presque accablante ; c'est un homme très fort, intègre et qui possède un courage, une grandeur d'âme et une personnalité hors-du-commun — c'est un chef né. Il pèse soigneusement ses mots (mais pense vite), et c'est un interrogateur habile qui repére automatiquement les erreurs apparentes et les contradictions dans ce qu'on lui dit.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	77	71	7	7	13	77	3	62	74	74	60	61	63

Age : 43 ans **Alignement** : Bon

Compétences

Acuité auditive ; Acuité visuelle ; Adresse au tir ; Alphabétisation ; Ambidextrie ; Art ; Cartographie ; Charisme ; Coups assommants ; Coups précis ; Coups puissants ; Désarmement ; Eloquence ; Esquive ; Etiquette ; Héraldique ; Immunité aux maladies ; Immunité aux poisons ; Langages secrets — Jargon des Batailles & Forestiers ; Linguistique ; Sixième sens ; Spécialisations **(1)**

Note sur les possessions : Tous trois possèdent des protections magiques (des pièces d'armure +1 ; Von Genscher possède une armure complète) et Schwermutt et Von Genscher ont également des épées magiques. Il n'y a pas de précisions à ce sujet car, comme il a déjà été dit, ces PNJ ne devraient jamais être impliqués dans des combats, mais si le besoin s'en faisait sentir, vous pourrez déterminer ceci très précisément suivant vos convenances.

➪ **(1)** ces Compétences ne devraient pas vous être nécessaires, mais dans le cas improbable où ces personnages seraient impliqués dans un combat, il vous suffit de considérer qu'ils disposent de toute arme (et de la spécialisation appropriée) qui vous convient.

Rôle

Ces officiers conseillent le Graf sur toutes les questions concernant la sécurité de Middenheim. Schwermutt a la responsabilité particulière de la totalité des défenses passives (murailles, remparts, etc.) de la Cité. Ce sont également les plus hauts gradés de la Guilde des Guerriers. En ces temps de paix, ils n'exercent qu'une influence modeste sur le Graf Boris.

C'est Von Genscher qui, le plus souvent, prend la parole et Schwermutt qui assure presque tout le reste du travail.

Localisations

Ces trois hommes vivent à l'extérieur du Palais, dans les meilleurs secteurs résidentiels. Schutzmann est marié (à Agnetha) et n'a pas d'enfant ; la femme de Von Genscher, Erika, a donné naissance à ses deux fils, Hermann (21 ans) et Anton (19 ans), et à sa fille Elise (16 ans) ; tandis que Schwermutt est resté célibataire. Ces détails peuvent avoir leur importance si les PJ viennent frapper aux portes de leurs domiciles (considérant qu'ils parviennent à découvrir et à atteindre leur résidence — et ils feraient bien d'avoir de bonnes raisons pour cela). Ils assisteront ensemble à de nombreuses manifestations de la Semaine du Carnaval (voir leurs Fiches de PNJ) et à quelques autres séparément.

Réactions

Tous les Tests de *Sociabilité* des PJ ne devront pas être basés sur la **Soc** seule, mais sur la *moyenne* des scores de **Soc** et de **Cd** ; vous pouvez aussi ajouter un cinquième (arrondi en-dessous) du score d'*Intelligence* du PJ à ce total. Si un Test de **Soc** doit être fait pour Schutzmann seul, les Nains peuvent y ajouter un bonus de +5 ; le Commandant de la Garde pense beaucoup de bien de cette race courageuse.

Connaissances

Aucun de ces hommes n'est très actif, politiquement parlant, et ils ont horreur d'être impliqués dans de tels sujets ; ils ne se sont pas occupés des nouvelles taxes. Ils n'ont pas non plus la moindre idée des intrigues qui ont entraîné ces changements de lois. Bien qu'ils puissent aider les PJ sur certains points, ils ne possèdent aucune information utile sur la machination de Wasmeier. Ils sont malheureusement conscients des forces déclinantes du Graf (en particulier Von Genscher) et ont préféré récemment débattre des problèmes de sécurité de la Cité avec le Baron Heinrich Tödbringer, plutôt qu'avec son père.

Il existe également une possibilité qui pourrait germer dans l'esprit des joueurs les moins ingénieux et à laquelle il faut définitivement mettre fin. Il n'y a absolument *aucune* chance d'obtenir de ces hommes qu'ils adoptent une quelconque solution militaire aux problèmes de Middenheim, même après l'incursion nocturne des forces du Chaos. Ils peuvent citer des chapitres entiers concernant des innombrables prises de pouvoir désastreuses par des militaires dans l'histoire de L'Empire, et sont absolument contre une telle solution, et ceci en dépit de tout ce qui pourrait survenir durant cette aventure.

Objectifs

La sécurité de Middenheim et le maintien de sa réputation. En ce qui concerne les taxes, ils ne les approuvent pas — l'impôt Nain pourrait chasser ces gens courageux, qui ont toujours été parmi les plus hardis défenseurs de la Cité ; leur opinion est similaire au sujet de l'impôt-parchemin ; à part le fait que Schutzmann et Schwermutt ont des raisons personnelles (en tant que fidèles pratiquants) de désapprouver l'impôt sur les temples, les militaires sont tous conscients que l'équilibre qui existe entre les cultes de Sigmar et d'Ulric est précaire, et que des événements déstabilisants tel que cet impôt ne peuvent pas favoriser le maintien de cet équilibre.

Attitude envers les autres PNJ

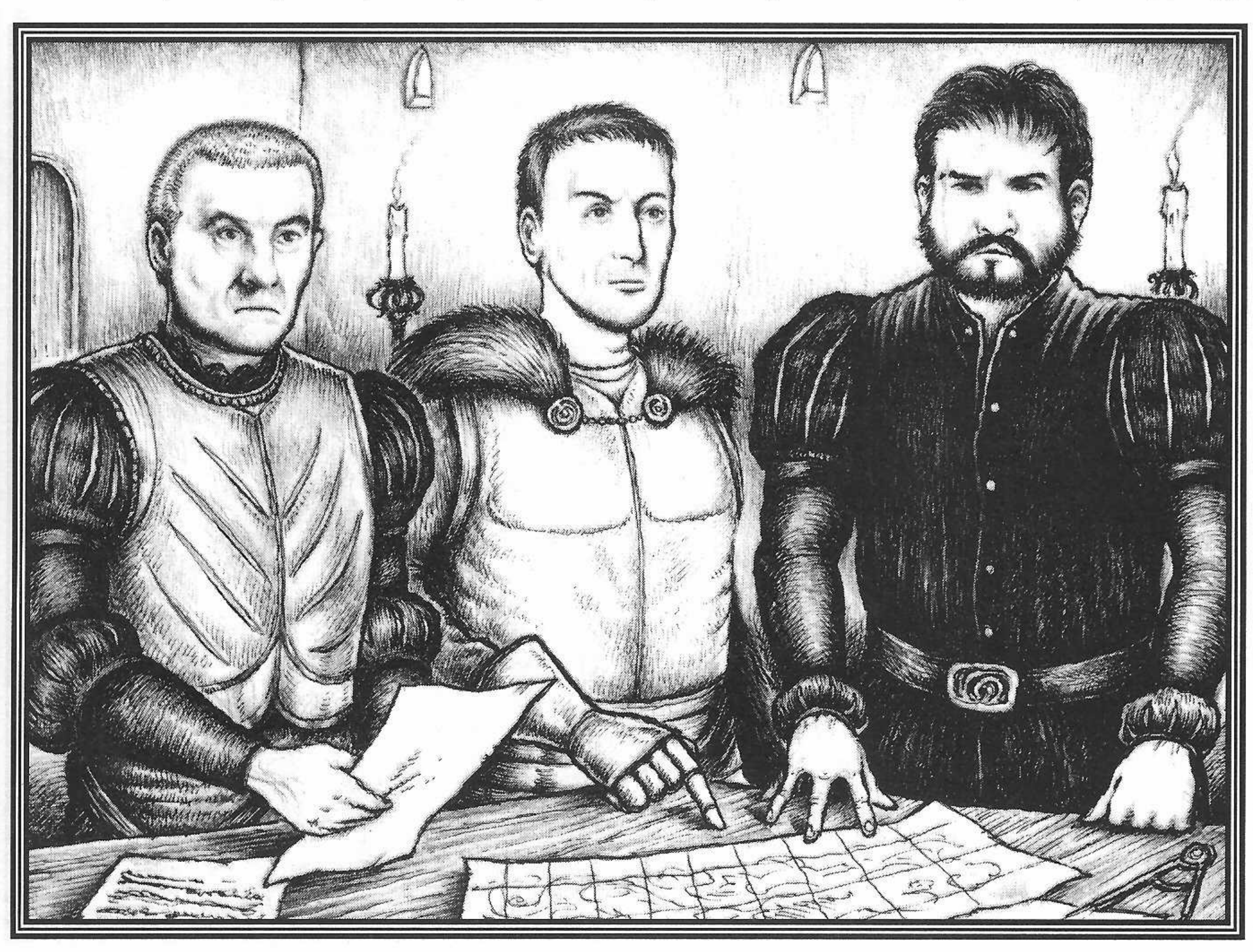
Note : Les interactions de ces trois hommes avec la grande majorité des PNJ principaux sont plutôt formelles et strictement placées sur le plan professionnel. Les militaires ont horreur de s'impliquer dans la politique — il y a eu beaucoup trop de coups d'état et d'insurrections sanglantes au cours de l'histoire de L'Empire pour qu'ils s'y risquent.

Josef Sparsam — Chancelier : Un homme dur en affaires, en ce qui concerne le budget de l'armée, mais perspicace et efficace. Il demande toujours des estimations de coûts très précises. Ils ne l'ont pas rencontré depuis quelque temps, aussi ils n'auront rien remarqué d'étrange à son sujet.

Dieter Schmiedehammer — Champion : Ils l'apprécient et l'approuvent dans ses actes. Invaincu depuis quatre ans, il est un bon exemple de l'efficacité de l'entraînement des guerriers de Middenheim.

Le jeune fils de Von Genscher, Anton, a été entraîné par Dieter, et le Maréchal est très satisfait du résultat. Ils le connaissent personnellement mieux que n'importe quel autre PNJ, et le considèrent comme un homme respectable et un habile guerrier.

Rallane Lafarel — Ménestrel : Ils n'ont aucun rapport avec lui. Schutzmann a entendu dire (et le pense) qu'il n'est "pas fiable", encore qu'il ne soit pas en mesure de préciser à quoi cela correspond





réellement. Von Genscher apprécie sa musique et pense qu'il n'a probablement que très peu d'influence à la Cour. Schwermutt a récemment assisté à une représentation nocturne de Rallane, dans un cercle privé, où il singeait le Chevalier Eternel, ce qui l'a profondément amusé — et depuis il trouve l'Elfe plutôt sympathique.

Katarina Tödbringer — "Princesse" : N'ont pas de rapports avec elle ; ils ne l'ont rencontrée que rarement lors de réceptions. Elle semble être une assez jolie fille, encore qu'elle n'ait pas l'air de briller par son intelligence.

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : Pas de rapports, mais ils connaissent sa haute réputation, et Von Genscher sait le dévouement qu'elle porte à sa charge.

Les Sorciers : Les deux groupes ont eu quelques réunions récentes pour discuter de problèmes de sécurité (rien de spécial, juste la routine) ; les arguments de Albrecht Helseher — le Grand Sorcier — ont été écoutés attentivement et sa façon de développer des plans de défense d'urgence en coopération les a impressionnés. Schwermutt a également apprécié Janna Eberhauer et a fait l'éloge de son intelligence en rajoutant que « il faudra compter sur elle dans un proche avenir ».

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : Uniquement des rapports très officiels. Leur avis général est qu'il s'agit d'un brave homme, mais tous trois ont convenu de ne pas discuter de problèmes religieux entre eux, car si Schutzmann est un fidèle de Sigmar, Schwermutt est un adepte d'Ulric ; quant à Von Genscher, il n'affectionne pour l'instant aucun culte en particulier, et il lui semble que si un militaire épouse la cause d'une croyance particulière, c'est déjà un grand pas de franchi sur le chemin de la politique. Ils ne parlent par conséquent que rarement du Grand Prêtre — et n'en savent pas beaucoup à son sujet.

La Favorite du Graf et les autres Dames de la Cour : Aucun d'entre eux ne sait que Emmanuelle est la Favorite du Graf et n'a entendu parler de son aventure avec Ar-Ulric. N'ont que des relations bienséantes et professionnelles (à une exception près, mentionnée plus loin). Ils ont tendance à les considérer comme des accessoires de la Cour dont la présence est, certes, agréable mais peu utile. Cependant, Anton von Genscher vit actuellement une aventure avec Petra Liebkosen (son père ne le sait pas, bien que cela ne le dérangerait pas outre mesure), et Schutzmann a eu également, il y a quelques années de cela, une liaison invraisemblable avec Emmanuelle Schlagen. C'est une histoire qu'il a gardée secrète et qu'il est déterminé à oublier.

S'il est particulièrement interrogé à son sujet, un Test réussi d'*Intelligence* révélera au PJ concerné que le Commandant de la Garde s'est troublé à la mention de son nom, bien que le PJ doive encore en découvrir la raison.

Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : Ils pensent tous de lui que c'est un fieffé imbécile et qu'il est souvent ridicule, ce qui peut nuire à l'image des autres militaires (eux compris). Quiconque provoquera sa destitution de son poste actuel (autrement que par la mort ou la disgrâce) bénéficiera de leur entière approbation.

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : Tous l'aiment bien et admirent ses nombreux talents. Schwermutt entretient quelques rapports amicaux avec lui et trinque parfois en sa compagnie ; il est donc particulièrement bien disposé envers l'Elfe. Tous pensent qu'il est honnête et intelligent.

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : Pas de rapports directs, mais ils ne sont pas d'accord à son sujet. Schwermutt pense qu'il représente assez efficacement les intérêts des marchands, mais Schutzmann a entendu des rumeurs concernant des escroqueries et même une affirmation que Goebbels aurait été impliqué dans un trafic d'esclaves. Von Genscher a répliqué que rien n'avait pu être prouvé et qu'aucune charge n'avait été retenue contre lui ; mais il ne sait pas trop quoi penser de l'homme.

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : Ils sont plutôt inquiets quant à sa réputation, mais Von Genscher a vu le Baron Stefan depuis que Luigi s'occupe de lui et a constaté que Stefan est beaucoup plus calme qu'avant. C'est pourquoi ils admettront à contrecœur, et sans enthousiasme, que sa présence peut être une bonne chose.

Les Seigneurs des Lois : Les Middenmarshalls et les Seigneurs des Lois s'évitent le plus possible pour préserver la séparation totale des pouvoirs militaire et judiciaire dans la Cité de Middenheim. Ils considèrent les Seigneurs des Lois comme des hommes soigneusement choisis, très capables, et des modèles de sagesse et d'intégrité. Ils savent qu'Ehrlich souffre de dépression et que son absence publique est due à une nouvelle crise.



Le Grand Sorcier et son Substitut

Tous deux sont considérés ensemble, bien qu'ils puissent être rencontrés séparément beaucoup plus facilement que les membres de la hiérarchie militaire.

Grand Sorcier : Albrecht Helseher

Humain, Sorcier niveau 3

Personnalité et Apparence



Taille, 1 m 77 ; Corpulence, svelte ; Longue crinière de cheveux noirs, grisonnants aux tempes ; Yeux d'un bleu profond. Doigts exceptionnellement longs et fins.

Helseher semble s'habiller de façon négligée, mais sans plus ; il affectionne les vêtements amples (de couleur noire ou grise) qui lui donnent plus de liberté dans ses mouvements. Helseher possède une intelligence aiguë, mais, actuellement, il ne s'intéresse qu'aux problèmes d'état ; il est furieux contre l'impôt-parchemin et a fait des réclamations cinglantes au Graf Boris à ce sujet.

Il est généralement prudent, prenant le temps de réfléchir avant de parler, mais il ne faut pas le prendre pour un imbécile ou le tromper — il est bien trop intelligent. Il s'intéresse plus aux abstractions qu'aux gens, mais ce *n*'est *pas* quelqu'un de distrait.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	42	32	4	6	8	66	1	44	48	88	61	85	44

Age : 64 ans **Alignement** : Neutre

Compétences

Acuité auditive ; Alphabétisation — Classique & Occidental ; Connaissance des Démons ; Connaissance des parchemins ; Connaissance des plantes ; Connaissance des runes ; Conscience de la Magie ; Evaluation ; Identification des mort-vivants ; Identification des objets magiques ; Identification des plantes ; Incantations — Magie Mineure, Magie de Bataille 1-3 ; Langage secret — Classique ; Langue hermétique — Magikane ; Méditation ; Préparation de poisons ; Sens de la Magie

Points de Magie : 46

Note : Les sorts connus ne sont pas indiqués ; considérez que Helseher connaît tous ceux qui vous conviennent. Cela est également vrai pour les objets magiques — naturellement, le Grand Sorcier dispose à la fois de ses propres objets magiques et de ceux qui appartiennent à la Guilde, il peut donc avoir tout ce qui vous convient (mais sachez vous imposer des limites !).

Substitut du Grand Sorcier : Janna Eberhauer

Humaine, Sorcier niveau 2

Personnalité et Apparence



Semble avoir 26 ans. Taille, 1 m 75 ; Corpulence, en tous points parfaite ! ; Cheveux auburn ; Yeux noisette. Taches de rousseur sur les joues et traversant l'arrête du nez.

Elle s'habille avec élégance, goût et style.

Janna, Substitut efficace pour qui Helseher a un grand respect, est intelligente et cordiale, et tout à fait capable de soutirer des informations aux gens. Elle ne fait pas étalage de ses opinions très facilement et se révèle peu ; elle est souvent ambiguë dans ses avis, ce qui est une attitude délibérée chez elle.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	44	40	5	6	8	55	1	43	60	73	70	69	55

Age : 33 ans **Alignement** : Bon

Compétences

Alphabétisation — Classique & Occidental ; Ambidextrie ; Charisme ; Connaissance des plantes ; Connaissance des runes ; Equitation — Cheval ; Etiquette ; Evaluation ; Identification des plantes ; Immunité aux poisons ; Incantations — Magie Mineure, Magie de Bataille 1-2 ; Langage secret — Classique ; Langue hermétique — Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie ; Séduction

Points de Magie : 31

Voir la note sur les sorts et les possessions magiques de Helseher.

Rôle

Les supérieurs de la Guilde des Magiciens de Middenheim sont consultés par le Graf Boris sur toutes les questions où les compétences magiques peuvent avoir leur importance, spécialement en ce qui concerne la sécurité de la Cité. Les magiciens ont joué un rôle important par le passé dans la défense et la protection de Middenheim, et ils sont toujours beaucoup plus facilement acceptés et appréciés ici que dans de nombreuses autres cités. Ils ne sont pas pour autant impliqués dans les intrigues de Cour.

Localisations

Tous deux vivent au siège de la Guilde, mais Janna possède également une petite maison située dans le meilleur quartier de la ville. Ni l'un ni l'autre ne sont mariés. Ils assisteront tous deux à certaines manifestations durant le Carnaval (voir leur Fiche de PNJ respective) et, notamment, aux Illuminations du Bassin Sombre qu'ils sont chargés d'organiser. Janna Eberhauer est bien plus sociable que le Grand Sorcier et pourra plus facilement faire l'objet d'une rencontre fortuite en ville.

Réactions

Lorsqu'un PJ doit tenter un Test de *Sociabilité* en rapport avec l'un de ces deux sorciers, faites la moyenne entre ses scores de **Soc** et de **Int**. Ajoutez +10% à ce total si le PJ en question est lui-même un Sorcier (ou un Illusionniste, mais pas si le personnage appartient à une autre sous-classe de magicien ou s'il n'est encore qu'apprenti).

Connaissances

Les magiciens n'ont pas beaucoup de rapports avec la politique, encore que Janna soit un peu plus "mondaine" que Albrecht Helseher. Ils ne savent pas grand chose d'utile pour les PJ, mais ils ont un peu d'influence sur le Graf Boris. Ils disposent d'un élément concernant l'intrigue ; les Seigneurs des Lois Ehrlich et Höflich doivent avoir *tous les deux* voté en faveur des nouvelles taxes, puisque que Wasmeier, qui est un Sorcier, devrait s'être exprimé contre.

Idées fausses

Les sorciers croient qu'ils ont, ainsi que les Middenmarshalls, une plus grande influence sur le Graf qu'en réalité. Mais Helseher commence à se poser des questions à ce sujet, étant donné la promulgation de l'impôt-parchemin et l'absence de résultats obtenu en réponse à ses protestations furieuses, mais raisonnées. Le Graf semblait être alors bien disposé à son égard...

Objectifs

Dans le contexte de cette aventure : l'abrogation de l'impôt-parchemin, à condition que ceci ne nuise pas à la sécurité de la Cité (ce qui est improbable puisque des Sorciers ont déjà quitté Middenheim pour échapper à cette taxe abusive). Si les PJ promettent de faire quelque chose au sujet de cet impôt en particulier (les magiciens ne se soucient pas des autres taxes), et peuvent prouver qu'ils ont pensé soigneusement à la façon dont ils vont s'y prendre, alors les sorciers les aideront, bien que Helseher reste toujours très circonspect à leur égard. Lors de leur première rencontre, le Grand Sorcier se dévoilera le moins possible, et soutirera aux PJ toutes les informations qu'il peut.

Ils sont très prudents et répugneront à impliquer la Guilde directement, à moins qu'il ne soit évident que les PJ sont également soutenus par ailleurs. Il y a aussi le fait que l'impôt-parchemin n'a pas suscité d'intérêt au sein des autres secteurs, à la différence des taxes sur les temples et les Nains, et que les magiciens sont quelque peu isolés par rapport à cela.

Il faut enfin souligner un dernier point. Même si les sorciers sont bien disposés envers les PJ, il n'est pas question qu'ils mettent les ressources de la Guilde (objets magiques et autres) à leur disposition ; ceci ne peut arriver pour des individus qui ne sont pas membres de la Guilde (non, les PJ ne peuvent y adhérer !). Cependant, il se peut que les aventuriers puissent bénéficier de certaine(s) *Identification(s)* sur quelque chose qui serait en leur possession, ou d'un autre petit service similaire.

Attitude envers les autres PNJ

Josef Sparsam — Chancelier : Tous deux le soupçonnent d'être à l'origine de l'impôt-parchemin ; c'est tout à fait dans son style. Janna Eberhauer est encore outrée de la façon dont s'est déroulée leur dernière rencontre (voir la description du Chancelier, p 36). Helseher le considère comme un homme capable, habile, mais trop détaché (un peu comme lui en fait, bien qu'il ne voit pas les choses sous cet angle). En bref, peu de rapports actuellement. Si le sujet est abordé, tous deux conviendront que l'attitude de Sparsam envers Janna était fort inhabituelle de sa part (Janna en a parlé à Helseher), ce qui pourrait conduire les PJ à se poser des questions.

Dieter Schmiedehammer — Champion : N'entretiennent pas de rapports avec lui, bien que Janna soit au courant de ses fiançailles avec Kirsten Jung.

Rallane Lafarel — Ménestrel : Pas de rapports, mais Janna (qui est une flûtiste moyenne) s'intéresse à sa musique et le considère comme un Elfe plutôt attirant (Rallane ne le sait pas).

Katarina Tödbringer — "Princesse" : Pas de rapports. Ils parleront assez vaguement d'elle, et de manière très désinvolte.

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : Pas de rapports, mais Helseher louera les nombreuses années qu'elle a passé au service de la famille du Graf.

Les Commandants Militaires : Quelques rapports professionnels à intervalles irréguliers pour discuter de la sécurité de la Cité. Helseher a été surpris et enchanté de leur intelligence, mais leurs relations sont toujours restées sur le plan strictement professionnel.

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : Très peu de rapports. Helseher pense qu'il est plutôt faible, tandis que Janna soutient que c'est avant tout un homme bon, sage et exempt de toute malice. Les deux s'accordent pour reconnaître que c'est un homme honorable et très tolérant. Ils ne l'ont pas vu depuis quelque temps et ne savent rien au sujet de sa liaison et de ses inquiétudes.

La Favorite du Graf et les autres Dames de la Cour : Ni l'un ni l'autre ne savent quelle Dame de la Cour est la Favorite du Graf ; Helseher ignorait même qu'il y en eut une. En fait, le Grand Sorcier les connait très peu, même de vue, et s'en moque éperdument. Janna, cependant, a rencontré plusieurs fois Petra Liebkosen lors de cocktails nocturnes dans des auberges de qualité ; elles sont devenues de bonnes amies (aussi incroyable que cela paraisse). Petra lui a laissé entendre que l'une des autres Dames de la Cour était la maîtresse du Graf, mais sans lui révéler de qui il s'agissait (en fait elle n'en est pas très sûre). Janna n'a eu que peu d'occasions de rencontrer les autres, mais elle a supposé que si Dieter Schmiedehammer — un homme très respectable — s'était fiancé à Kirsten Jung, c'est que cette dernière devait également être une jeune femme très bien.

Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : Tous les deux pensent que c'est un parfait idiot et seront caustiques dans leur propos le concernant, et ceci à la moindre occasion.

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : Pas de rapports. Helseher ne sait rien de lui. Janna l'a déjà aperçu à maintes reprises attablé dans une auberge jusque tard dans la nuit et le connait surtout de réputation ; elle espère bien avoir l'occasion de l'approcher de plus près.

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : Pas de rapports. Les magiciens n'entretiennent pas de relations avec le monde du commerce et n'ont eu vent d'aucune espèce de rumeur le concernant.

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : Ne l'ont jamais vu mais ont entendu les rumeurs les plus diverses à son sujet. Ils ne les prennent pas trop au sérieux et l'homme les laisse assez indifférents.

Les Seigneurs des Lois : Ils ne connaissent ni Ehrlich ni Höflich, mais ils leur semblent suspects, car ils sont persuadés que Karl-Heinz Wasmeier (qui est un sorcier, après tout !) a voté contre l'impôt-parchemin. Par conséquent, ces deux-là ne peuvent qu'avoir voté pour. Wasmeier ne leur a naturellement pas confirmé qu'il s'est opposé à cette taxe, puisque, par tradition, un Seigneur des Lois ne divulgue jamais le détail des votes internes, ni les opinions divergentes, mais il ne peut pas s'être prononcé en faveur d'un impôt qui le touche personnellement, ce qui serait, de plus, une véritable trahison envers sa Guilde. Helseher parlera de Wasmeier en termes flatteurs, en affirmant qu'il est un grand sorcier et un homme capable et compétent qui ne manque pas d'intelligence. Les sorciers n'ont rencontré les deux autres Seigneurs des Lois que rarement, et seulement sur un plan professionnel.

Le Grand Prêtre d'Ulric : Ar-Ulric

Humain, Clerc niveau 4

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 83 ; Corpulence, forte et musclée ; Cheveux brun-auburn ; Yeux noisette. Grands cils ; nez aquilin ; pommettes saillantes ; bras et jambes longs.

Ar-Ulric est un homme bon, tolérant et respectable, ainsi qu'un esprit généreux qui connait actuellement une grande tension. Il a une liaison avec la Favorite du Graf pendant quelques mois, et Karl-Heinz Wasmeier le fait chanter par l'intermédiaire de l'un de ses "pions", Brunhilde Klaglich (plus de précisions plus loin). Son anxiété sera clairement visible pour tous, ou presque (la réussite à un Test de **Soc**, avec un bonus de +10%, la révélera aux PJ qui l'observent lors d'une conversation) — il est victime de tremblements incontrôlés, évite de regarder ses interlocuteurs dans les yeux, trébuche sur certains mots, lâche parfois ce qu'il tient, et donne l'impression générale d'avoir les nerfs à vif. Il a l'air de penser continuellement à autre chose.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	42	43	6	7	9	60	1	77	72	55	61	66	62

Age : 48 ans **Alignement** : Neutre

Compétences

Alphabétisation — Classique & Occidental ; Charisme ; Connaissance des parchemins ; Coups précis ; Coups puissants ; Désarmement ; Eloquence ; Esquive ; Etiquette ; Fabrication de parchemins ; Fabrication de potions ; Immunité aux maladies ; Immunité aux poisons ; Incantations — Magie Mineure, Cléricales 1-4 ; Langue hermétique — Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie ; Spécialisations — Armes à 2 mains & articulées ; Théologie

Points de Magie : 49

Aucun sort n'est proposé pour Ar-Ulric ; s'il devait en utiliser un, sachez qu'il est en mesure d'incanter tous les sorts que vous pourriez souhaiter. En ce qui concerne ses possessions magiques, il possède une armure de plates complète de cérémonie +1, émaillée de blanc, un fléau à deux mains +5 (+5% aux jets pour toucher), et tous les objets mineurs qui vous conviendront.

Rôle

Ar-Ulric est théoriquement le Clerc de la Cour, bien que le Graf Boris ait toujours fait attention d'équilibrer les intérêts des églises de Sigmar et d'Ulric à Middenheim. C'est également lui qui représente auprès du Graf les intérêts communs de tous les temples de la Cité, et son rôle est encore plus étendu dans L'Empire, puisqu'il est l'un des 14 Electeurs Provinciaux chargés d'élire un nouvel Empereur si l'actuel venait à décéder. Le fait que Ar-Ulric ait un rôle aussi étendu, en dehors des limites de la Cité, et qu'il soit également le Grand Prêtre suprême du culte d'Ulric pour tout L'Empire, est très important pour pouvoir saisir son comportement dans le contexte de cette aventure. Tout ce qui pourrait lui arriver serait désastreux pour le culte d'Ulric à travers tout L'Empire ! Il n'a (ce qui est plutôt surprenant) qu'une influence modeste ("1 voix") sur le Graf Boris — le Graf a toujours pensé que Ar-Ulric était trop concerné par les intérêts de la religion dans L'Empire pour être sincèrement, et sans ambiguïté, dévoué entièrement aux intérêts de Middenheim.



Localisations

Ar-Ulric vit dans le Palais Intérieur, bien qu'il passe une partie de son temps au temple d'Ulric. Il assistera également à de nombreuses manifestations durant la Semaine du Carnaval (voir sa Fiche de PNJ). Pendant ce laps de temps, il ne pourra pas être rencontré dans un temple autre que celui de sa propre divinité.

Réactions

Actuellement, les femmes en général le rendent plutôt anxieux (- 10% à leurs Tests de *Sociabilité* pour les premières réactions) ; il sera peu loquace avec elles et tentera de les éviter. Un Clerc masculin d'Ulric gagnera +5% à ses Tests de **Soc**.

Connaissances

Ar-Ulric sait qui a de l'influence sur le Graf. Il pourrait également introduire les PJ auprès des autres PNJ, si cela vous semble nécessaire (gardez cependant à l'esprit ses propres relations avec eux, résumées plus loin). L'élément crucial pour lui est naturellement l'issue du chantage dont il est la victime. Le Grand Prêtre est parvenu à la conclusion que le responsable de ce chantage ne peut être qu'un personnage important ; un simple voleur ou racketteur n'aurait jamais osé menacer un Electeur Impérial. Pour le moment, cependant, Ar-Ulric est trop effrayé par les conséquences possibles de cette histoire pour tenter de découvrir son identité réelle.

Idées fausses

Aucune. Ar-Ulric sait exactement qui est écouté par le Graf Boris.

Objectifs

Ar-Ulric désire désespérément récupérer les lettres utilisées pour le faire chanter (pour plus de précisions, voir plus loin, ainsi que *Les Pions du Sorcier Maléfique*). Si les PJ parviennent à lui rendre ce service, ils y gagneront sa gratitude et son amitié. En ce qui concerne les taxes, il est naturellement très mécontent à propos de l'impôt sur les temples, mais comme le culte d'Ulric est très puissant (et très riche) à Middenheim, cela n'est pas vraiment un problème. S'il avait pu s'y opposer, il aurait naturellement tenté sa chance. Il pense aussi que l'impôt Nain est une mauvaise chose, socialement parlant, et que l'impôt-parchemin risque de causer beaucoup de tort à la défense de Middenheim, surtout que quelques sorciers ont déjà quitté la ville. Mais, pour l'instant présent, il est obligé de soutenir ces nouvelles taxes, bien qu'il se montrera peu convaincant s'il est interrogé soigneusement. Enfin, notez que s'il parvient à remettre les mains sur ses lettres, il mettra fin définitivement à sa relation avec Emmanuelle Schlagen, bien qu'il en soit toujours épris.

Attitude envers les autres PNJ

Josef Sparsam — Chancelier : Ne l'aime pas. Pense qu'il est froid, distant et qu'il néglige le bien-être des gens et les conséquences sociales des lois. Dans une certaine mesure, il projette sur lui ses propres sentiments de culpabilité pour avoir dû soutenir contre son gré les nouvelles taxes.

Dieter Schmiedehammer — Champion : Le connaît peu personnellement, mais sait qu'il a la réputation d'un homme bon et honnête. Les deux hommes pourraient devenir amis s'ils se connaissaient mieux.

Rallane Lafarel — Ménestrel : L'apprécie tout en le connaissant peu. Admire sa musique et se demande si l'Elfe ne serait pas plus sage qu'il n'en donne l'air. Il ne sait pas pas que Rallane est au courant de sa liaison avec Emmanuelle Schlagen et serait terrifié s'il venait à l'apprendre.

Katarina Tödbringer — "Princesse" : A beaucoup de tendresse à son égard ; elle semble très sensible à ses discours sur la nécessité d'être à la fois sage et tolérant, tout en restant vigilant à l'encontre du Mal et du Chaos. Pense que c'est un cœur pur et une âme généreuse.

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : Sait qu'elle fait son travail avec efficacité, mais elle l'intimide assez. Il lui semble qu'elle se montre un peu trop stricte, inflexible, et peut-être aussi un peu trop intransigeante et bourrue envers les jeunes gens.

Les Commandants Militaires : Pas de rapports ; ne les connaît pas.

Les Sorciers : Très peu de rapports. Son attitude reste neutre à leur égard.

Emmanuelle Schlagen — Favorite : Pour la petite histoire, c'est elle qui l'a séduit. En a été follement amoureux, mais l'anxiété s'étant emparée de lui, il réalise aujourd'hui quelle erreur ce fut. Il l'aime toujours et ne voudrait à aucun prix lui faire du tort.



Les Dames de la Cour : Se méfie d'elles, car il sait qu'elles sont bonnes amies avec Emmanuelle, et se demande ce qu'elles savent (ou soupçonnent). De plus, Emmanuelle lui a dit une fois qu'elle soupçonnait Petra Liebkosen de connaître leur liaison, et depuis il considère cette dernière avec appréhension. Il se force à ne pas penser qu'elle pourrait être en cheville avec l'individu qui le fait chanter.

Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : Il est bien de voir quelqu'un de respectueux et de passionné, mais, comme Siegfried manque singulièrement de malice, c'est un imbécile imbu de sa personne qui n'est pas vraiment une bonne illustration du "Brave Gars". Ar-Ulric ne se moque pas de lui et ni ne le rabaisse, mais il ne le défend pas de manière enthousiaste contre des commentaires négatifs à son égard (à moins que ceux-ci ne soient trop grossiers ou indécents).

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : Pas de rapports. Pense que c'est un individu raisonnable, bien qu'il connaisse sa réputation de bon vivant.

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : L'a rencontré brièvement, et a ressenti instinctivement qu'il était mauvais ; mais, vu son agitation actuelle, il se fie à peine à ses instincts. Malgré tout, il ne lui

fait pas confiance et prête foi aux rumeurs qu'il a entendu sur lui (que c'est un escroc et un perverti). Ar-Ulric se demande si Goebbels ne pourrait pas être son maître-chanteur...

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : L'a déjà rencontré plusieurs fois, car Ar-Ulric et d'autres prêtres ont souvent tenté de s'occuper du cas du pitoyable Stefan, sans succès. Aussi, les résultats relatifs que Luigi a obtenu avec le Baron lui donnent des sentiments mitigés. L'homme l'inquiète un peu, car Luigi se laisse totalement consumer par ses désirs de boisson, de bons repas, de drogues, de sexe, et Ulric sait quoi encore ! Et ce genre de personne reconnait souvent les problèmes associés à de tels sujets — Luigi aurait-il eu vent de son coupable secret ? Ar-Ulric espère que non et évite l'homme.

Les Seigneurs des Lois : Il connaît assez bien Reiner Ehrlich, bien qu'il n'ait pas eu souvent l'occasion de discuter avec lui (c'est un homme très introverti). Si le Grand Prêtre n'était pas si préoccupé par un certain problème, il rendrait visite au Seigneur des Lois pour l'aider à se sortir de sa cruelle dépression.



Le chantage

Naturellement, Ar-Ulric se montrera extrêmement réticent à divulguer les informations qui suivent. Les PJ devront se comporter envers lui avec prudence, à moins qu'ils ne parviennent, d'une façon ou d'une autre, à récupérer ces fameuses lettres avant de discuter de ces problèmes avec le Grand Prêtre.

Voici les informations que Ar-Ulric pourrait communiquer aux PJ ; vous devrez décider de la teneur exacte de celles-ci, et à quel moment il se confiera. Ses actions doivent être considérées à la lumière de son amour pour Emmanuelle Schlagen, et il faudra également vous rappeler que l'homme est actuellement désespéré et se tourmente sur la possibilité que tout ceci soit découvert — craignant à la fois les réactions du Graf et les conséquences que cela impliquerait pour son culte. Le fait qu'il ait singulièrement manqué de jugement pour prendre comme maîtresse la Favorite du Graf serait pris comme preuve d'une grande folie de sa part, sans parler de l'interdit religieux d'un tel acte. Récompensez les PJ qui feront preuve d'une grande diplomatie : si (par exemple) un PJ clerc d'Ulric (ou d'un autre culte qui n'y soit pas hostile) s'enquiert très poliment auprès d'Ar-Ulric de son anxiété actuelle, le Grand Prêtre ressentira alors de la sympathie pour ce personnage et pourrait laisser échapper une éventuelle bévue, dans la suite de leur conversation. Mais Ar-Ulric tentera désespérément de détourner l'attentions des PJ de ses indiscrétions ; il pourrait essayer de changer de sujet en disant aux PJ que Goebbels est certainement corrompu et qu'ils devraient se renseigner à son sujet, par exemple. D'un autre côté, si ses résistances se sont affaiblies et qu'il est entrepris d'une manière franche et brutale, il se pourrait qu'il craque nerveusement et éclate en sanglots, se lamentant sur sa stupidité et son malheur. Déterminez ses réactions selon le jeu des PJ et la façon dont ils progressent dans le cours de l'intrigue générale.

L'aventure entre Ar-Ulric et Emmanuelle a débuté huit mois auparavant. Il y a deux mois de cela, il reçut une missive lui apprenant que certaines lettres d'amour entre lui et la Favorite étaient maintenant en possession d'un tiers (malheureusement, il a détruit cette missive et les PJ ne pourront donc pas la voir). Ces lettres sont tout à fait explicites et concernent des activités qui ne sont praticables que par des personnes ayant une **Dex** exceptionnelle. Il est impossible de savoir avec certitude à quel moment elles ont été volées. Le jour suivant la réception de la missive, une certaine Frau Elise Kaltblutig s'est présentée au Palais, réclamant un entretien immédiat avec le Grand Prêtre pour discuter de « certaines lettres ». Ar-Ulric l'a reçue sur le champ, et elle lui indiqua qu'il ne pourrait récupérer ces lettres que s'il soutiennait les nouvelles taxes qui devaient être votées. Si ces lois ne passaient pas, il devrait s'attendre à un scandale. Il n'eut pas le choix et dut se soumettre. S'il lui est demandé de décrire Elise, il dira qu'elle portait un manteau difforme et une capuche sur la tête durant toute la discussion, mais il pourra estimer sa taille entre 1 m 65 et 1 m 70. Elle prenait également bien soin de parler d'une voix guindée et monocorde, sans accent ni intonations.

Depuis la promulgation des nouvelles taxes, il a reçu une seconde visite de Elise Kaltblutig, qui l'informa que ses lettres lui seraient rendues d'ici deux mois, pourvu que les nouvelles lois ne soient pas abrogées entre temps. Si les PJ demandent à Ar-Ulric quelles preuves il a que la femme détient bien ces fameuses lettres, il leur répondra qu'elle lui en a rendu une à la fin de la discussion (non, les PJ ne pourront pas la voir !). Elle lui a également fait comprendre que s'il la faisait arrêter, les lettres seraient immédiatement communiquées à qui de droit. C'est tout ce qu'il peut dire aux PJ. Mais s'ils tentent de se renseigner aux portes du Palais sur une certaine "Frau Kaltblutig", c'est une autre histoire. Les gardes ne se souviendront pas des visites antérieures à un mois, mais il y a de fortes chances pour que l'un d'entre eux, Josef Gropius, fasse allusion à sa rencontre avec une femme dont le nom de famille commençait par un "K". Josef parle en fait de Brunhilde Klaglich, déguisé en "Frau Kenner", lors de l'une de ses visites au Chancelier. Pour plus d'informations sur cet incident, voyez le paragraphe intitulé *"Frau Kenner"*, à la page 82.

Si les PJ parviennent à récupérer les lettres, Ar-Ulric leur en sera naturellement très reconnaissant et leur apportera son soutien pour une éventuelle audience auprès du Graf. Il les aidera également sur d'autres points au mieux de ses possibilités (ex. : s'ils ont eu maille à partir avec les sbires de Wasmeier, il fera son possible pour faire soigner leurs blessures), mais ne se joindra pas à eux dans leurs pérégrinations pour les soutenir avec ses sorts — ses fonctions sont bien trop officielles pour qu'il se commette dans de telles actions ! Il demandera aux PJ le plus grand silence sur son affaire, leur faisant prêter serment dans son temple pour sceller le "contrat". Il pourra, bien entendu, se montrer utile de bien des façons, en les présentant à d'autres PNJ qu'ils souhaitent rencontrer, ou même en leur prêtant des fonds sur les caisses du Temple.



La Favorite du Graf : Emmanuelle Schlagen

Humaine

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 72 ; Corpulence, moyenne-svelte ; Cheveux blond-cendré et bouclés ; Yeux vert pâle. Doigts très fins.

Emmanuelle est vive, gaie, une gagnante. Autrefois comédienne, elle est devenue Dame de la Cour grâce à l'influence de l'un de ses anciens amants (Ulrich Schutzmann, qu'elle avait choisi précisément à cause de son aptitude à lui obtenir ce poste). Elle est très belle, gracieuse dans ses gestes, et très expressive. Elle utilise ses talents innés pour exploiter les hommes et, bien qu'on pourrait facilement la qualifier "d'allumeuse", elle est en fait très prudente et pleine de discernement. C'est une manipulatrice rusée.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	37	34	3	4	6	51	1	80	35	69	54	38	69

Age : 28 ans **Alignement** : Neutre

Compétences

Ambidextrie ; Art ; Baratin ; Charisme ; Comédie ; Commerce ; Contorsionnisme ; Course à pied ; Danse ; Déguisement ; Etiquette ; Imitation ; Pantomime ; Résistance à l'alcool ; Séduction

Rôle

C'est l'une des Dames de la Cour ; c'est aussi la maîtresse/favorite du Graf depuis une quinzaine de mois (mais le Graf n'est certainement pas très exigeant). Elle exerce une influence modérée ("2 voix") sur le gouverneur de la Cité.

Localisations

Vit dans le Palais Intérieur, mais assistera à de nombreuses manifestations du Carnaval, le plus souvent accompagnée d'au moins une autre Dame de la Cour, ou chaperonnée par un PNJ principal ou par l'un des membres supérieurs de la Garde de la Cité. Elle aime se rendre dans des auberges de qualité, la nuit, pour s'amuser, faire la fête et danser, et même ne déteste pas une petite partie de cartes de temps en temps. Elle apprécie également les manifestations théâtrales, spécialement si elles sont sans cérémonies (voir sa Fiche de PNJ).

Réactions

Les PJ de sexe masculin devront baser tous leurs Tests de *Sociabilité* sur 1/3 **Soc** + 1/3 **Cl** + 1/3 **Dex**. Les personnages incompétents en *Etiquette* subiront un malus de -10%. Les Elfes gagneront un bonus de +5%.

Connaissances

Emmanuelle est très au courant de l'identité de ceux qui exercent une influence sur le Graf et peut confirmer aux PJ que ses forces sont déclinantes, et qu'il fait toujours plus ou moins ce que la majorité de ses "conseillers" lui suggèrent (cette information est des plus utiles). Toutefois, elle ne s'aventurera pas à lui demander quel PNJ lui a suggéré quoi, ou à essayer d'utiliser son influence pour des problèmes politiques. Elle a peur qu'en s'y risquant, elle ne perde sa position actuelle. Elle peut tout de même confirmer aux PJ que le Graf lui a



révélé spontanément que le Chancelier s'était montré enthousiaste envers les nouvelles taxes, tandis que les Middenmarshalls et les Sorciers avaient plaidé contre.

Elle sait également qu'il existe un degré d'inertie considérable, et qu'étant donné que le projet de loi pour les nouvelles taxes a déjà été voté, il faudrait constituer une forte majorité parmi les conseillers pour le faire retirer. Elle sait aussi que Petra Liebkosen est au courant de nombreux ragots de la Cour et, si les PJ ont déjà découvert l'histoire du chantage et lui semblent suffisamment sympathiques et diplomates, elle leur suggérera de parler à Petra pour voir ce qu'ils peuvent apprendre d'elle. Elle suspecte que la personne qui lui a dérobé les lettres a libre accès au Palais, car elle n'a trouvé aucune trace d'effraction.

Emmanuelle pourrait également parler aux PJ des avances que Luigi Pavarotti lui a faites si cela lui semble utile (elle n'en a rien dit à Ar-Ulric), en précisant qu'il a parlé de drogues, et en suggérant que l'homme pourrait être plus ou moins toxicomane. Si les PJ connaissent (ou suspectent) l'intoxication du Chancelier, ils pourraient alors soupçonner le Médecin d'en être à l'origine !

Emmanuelle est un PNJ important, à la fois à cause de son influence modérée sur le Graf et de sa connaissance précise des autres personnes qui influencent le gouverneur de la Cité, ce qui est très important. Les PJ devront "travailler dur" et être très prudents, s'ils souhaitent la rallier à leur cause.

Idées fausses

Aucune. Grâce à ses longues discussions avec le Graf, elle sait pratiquement exactement qui influence le Graf, et l'importance de ces influences.

Objectifs

La survie et l'argent. Elle ne se soucie ni de la politique ni des nouvelles taxes ; sa principale préoccupation est de se sortir indemne de cette histoire de chantage et d'acquérir des biens matériels. Elle a déjà envisagé de fuir Middenheim pour s'en sortir, mais ressent quelques scrupules à laisser Ar-Ulric affronter seul le scandale (car il ne peut évidemment pas partir) ; mais si les choses ne changent pas avant peu, elle n'hésitera plus. C'est la raison pour laquelle, si les PJ la rencontrent et lui parlent du chantage, elle pourrait paniquer et fuir, à moins que le Grand Prêtre ne l'ait averti au préalable de l'enquête des PJ sur la question. Si Ar-Ulric l'a déjà informée, une visite des PJ pourra avoir deux issues possibles : si les aventuriers lui semblent compétents, elle leur révélera tout ce qu'elle sait ; s'ils lui apparaissent comme des amateurs, elle leur demandera de l'argent en retour de ses renseignements. Dans ce dernier cas, elle prendra l'argent et fuira à la première occasion.

Si elle quitte la ville, Ar-Ulric pourrait paniquer, le Graf Boris exiger l'ouverture d'une enquête, et Wasmeier faire alors tout son possible pour découvrir l'identité des responsables et les faire assassiner (voir *Les Pions du Sorcier Maléfique*, p 80). Les PJ pourraient même être forcés de poursuivre Emmanuelle et de la ramener. Mais n'envisagez cette série d'événements que si vos joueurs progressent de façon exceptionnelle dans le cours de l'intrigue. Dans le cas contraire, faites en sorte qu'Emmanuelle reste à Middenheim et qu'elle soit aussi utile que leur diplomatie et leurs assurances de succès. S'ils ne parviennent pas à récupérer les lettres, elle ne leur accordera certainement aucun soutien auprès du Graf ; elle ne le fera, de toute façon, que s''ils bénéficient clairement d'autres soutiens à la Cour.

Attitude envers les autres PNJ

Josef Sparsam — Chancelier : Le déteste ; elle le trouve inflexible, cérémonieux et répugnant. Elle est insolente à son égard sous couvert de "compliments" qui sont toujours superbement équivoques.

Dieter Schmiedehammer — Champion : Le connaît seulement par leurs rares rencontres et les commentaires que Kirsten Jung fait de lui. Pense qu'il est généreux, fort et attirant, mais qu'il manque un peu de fantaisie.

Rallane Lafarel — Ménestrel : Ils sont amis depuis des années ; il est encore aujourd'hui son confident platonique, bien qu'il y ait quatre ans de cela, ils eurent une brève aventure. Elle ne lui a pas parlé de sa liaison avec Ar-Ulric (mais il est au courant) et pense qu'il est trop confiant pour se douter de quelque chose ; elle sait combien il est naïf à propos des femmes. L'apprécie beaucoup et trouve sa compagnie agréable et rafraîchissante.

Katarina Tödbringer — "Princesse" : Conçoit du ressentiment à son égard — elle sait que la "Princesse" n'apprécie aucune des Dames de la Cour. A persuadé le Graf que Katarina ne doit jamais les rencontrer ensemble, arguant que la sensibilité de la "Princesse" pourrait être choquée.

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : La hait. Le Chaperon la traite avec un total mépris, et Emmanuelle aimerait bien avoir l'opportunité de lui rendre la pareille.

Les Commandants Militaires : Comme il a déjà été précisé, Schutzmann est l'un de ses "ex", bien qu'ils ne se rencontrent plus maintenant. Emmanuelle sait aussi que Anton, le fils de Von Genscher, entretient une liaison irrégulière avec Petra Liebkosen. Pense que le Maréchal Von Genscher est un bel homme. Ne nourrit pas de sentiments particulièrement marqués sur aucun des trois.

Les Sorciers : Aucun rapport, et ils lui sont indifférents.

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : Etant donné ses appétits et les forces décroissantes du Graf, il n'est pas étonnant qu'Emmanuelle se soit tournée vers un autre homme, et Ar-Ulric a su comment la satisfaire (et le fait qu'il soit également riche ne gâte rien). Elle en est très éprise, mais se sent supérieure à lui — pense qu'il est naïf et que "son bon cœur le perdra". Elle est plus endurcie et considère qu'elle le domine.

Les Dames de la Cour : N'est pas spécialement amie avec aucune d'elles. Elle pense que Kirsten Jung possède une nature bonne et généreuse (bien qu'elle soit un peu collet monté) et se sent peut-être plus proche de Petra Liebkosen, car leurs personnalités sont loin d'être dissemblables. Cependant, elle se méfie de Petra ; elle ne sait pas qui a découvert l'existence de son aventure avec le Grand Prêtre, mais la soupçonne d'avoir trop parlé, bien qu'elle ne croit pas que Petra se soit abaissée à les faire chanter ou même se soit associée à la personne responsable. Emmanuelle n'aime pas Natasha car elle est arrogante et condescendante envers elle.

Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : Se moque de lui méchamment, mais jamais en face ; elle l'évite autant qu'elle peut. Pense qu'il est très naïf et très stupide.

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : Ils sont très amis. L'Elfe connaissait bien le directeur d'un théâtre qui lui a permis de faire ses premiers pas sur les planches (il y a longtemps) après qu'Allavandrel l'eut recommandée auprès de lui. C'est aussi un compagnon amusant et digne de confiance. Ils n'ont jamais eu de liaison durable, mais, avant qu'Emmanuelle devienne la maîtresse du Graf, ils prenaient plaisir occasionnellement à vivre quelques folles "nuits de passion".

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : Ne l'aime pas. Goebbels a autrefois essayé (avant qu'elle devienne Dame de la Cour) d'acheter ses faveurs, et elle le méprise pour cela. Sera enchantée de répandre les rumeurs qui courent à son sujet, tant sur le plan professionnel («c'est un escroc») que personnel («il aime les petits garçons»), que ce soit vrai ou non.

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : Il l'effraie et elle cherche à l'éviter. Il lui a récemment fait des avances très explicites, alors qu'elle n'avait pas besoin de compliquer son existence en ce moment. Pense qu'il est impulsif, immoral, bref que c'est un casse-pieds dangereux. Ce qui est important pour l'intrigue, c'est que Luigi a fait des références très précises sur la façon dont certaines drogues de sa connaissance pouvaient merveilleusement augmenter le potentiel masculin.

Les Seigneurs des Lois : A entendu parlé d'eux par Ar-Ulric, mais n'en connait aucun personnellement. Elle pense que ce sont des hommes courtois et capables qui font leur travail de législateurs correctement.

Les Dames de la Cour

Toutes trois sont traitées ensemble, bien que leurs caractères et personnalités soient plutôt différents ! Elles n'exercent aucune influence sur le Graf Boris, mais Petra peut être utile aux PJ.

Kirsten Jung

Humaine

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 70 ; Corpulence, moyenne ; Cheveux blond-cendré ; Yeux bleu foncé.

Kirsten est une femme avisée et sincère sous bien des rapports ; le jugement qu'elle porte sur les gens est toujours juste, bien qu'il lui faille un certain temps pour s'en faire une idée précise. Elle est intuitive et pas très bavarde. Elle s'habille de vêtements simples, classiques mais de bon goût, en dehors de ses activités sociales.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	34	30	4	4	6	40	1	51	37	51	37	35	58

Age : 26 ans **Alignement** : Bon

Compétences

Art ; Chant ; Charisme ; Chiromancie ; Connaissance des plantes ; Cuisine ; Danse ; Equitation — Cheval ; Etiquette

Petra Liebkosen

Humaine

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 70 ; Corpulence, moyenne ; Cheveux bruns et bouclés ; Yeux marron foncé. Fossette sur le menton et grain de beauté sur la joue gauche.

Petra est le type même de l'extravertie, et bien que ce soit une vraie commère, elle est très prudente dans la teneur de ce qu'elle dévoilera, suivant la personnalité de ses interlocuteurs. C'est une femme très attirante qui se met en valeur en s'habillant de beaux vêtements (mais jamais exubérants) et en se parfumant de senteurs fortes (mais jamais écœurantes) — par exemple de musc plutôt que de parfums de fleurs. C'est avant tout une hédoniste et une matérialiste.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	44	25	4	4	6	41	1	57	43	44	44	36	62

Age : 25 ans **Alignement** : Neutre

Compétences

Chance ; Charisme ; Danse ; Déguisement ; Etiquette ; Jeu ; Lecture sur les lèvres ; Résistance à l'alcool ; Sens de la répartie ; Séduction ; Ventriloquie ; Vision nocturne ; Vol à la tire

Natasha Sinnlich

Humaine

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 80 ; Corpulence, svelte ; Cheveux blond platine, coupés à la "Jeanne d'Arc" ; Yeux d'un bleu glacé.

Natasha est une grande beauté glaciale, qui affectionne les noirs, les bleus profonds et l'argent dans ses vêtements. Son comportement est généralement très cérémonieux et respectueux, mais elle recherche avidement le Pouvoir.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	33	5	5	6	44	1	44	50	43	57	27	50

Age : 26 ans **Alignement** : Mauvais

Compétences

Alphabétisation ; Art ; Charisme ; Corruption ; Course à pied ; Danse ; Etiquette ; Immunité contre les maladies ; Jeu ; Langue étrangère — Eltharin ; Réflexes éclairs ; Résistance à l'alcool ; Séduction

Rôle

Les Dames de la Cour assistent aux réceptions et y ajoutent une note d'élégance et de beauté ; elles peuvent aussi escorter les visiteurs importants qui viennent à Middenheim. Notez bien que tout ceci implique de la bienséance et une conduite irréprochable, bien que les occupations des Dames de la Cour en dehors des activités officielles ne concernent qu'elles ; encore que leur "travail" ici ne soit pas compatible avec une immoralité flagrante hors de la Cour (ou à l'intérieur).

Localisations

Toutes résident dans le Palais Extérieur et assisteront à de nombreuses manifestations du Carnaval (voir les Fiches de PNJ respectives).

Kirsten est souvent accompagnée de Dieter en de nombreuses manifestations et événements sociaux.

Petra pourra être rencontrée de nuit, dans des auberges de qualité, souvent escortée par un riche fêtard ou un "papa-gâteau" tout aussi riche.

Natasha sera la plus difficile à rencontrer, car elle est très demandée pour escorter les visiteurs importants à l'intérieur du Palais, ou lors des événements culturels du Carnaval.

Réactions

Les Alignements affectent les réactions de Kirsten : elle les sent d'instinct (+10% pour un Alignement Bon, -20% pour un Alignement Mauvais ou Chaotique, aux Tests de *Sociabilité*). Les PJ mâles tentant un jet de *Sociabilité* concernant Petra peuvent ajouter 1/5 de leur **Dex** à leur **Soc**. Avec Natasha, de tels tests se font normalement, mais elle ne réagira jamais avec chaleur ou amitié envers aucun des aventuriers.

Connaissances

Kirsten ne sait pas grand chose qui pourrait être utile aux PJ. Son principal intérêt vient de ses implications avec Dieter et de l'influence qu'elle peut exercer sur lui et aussi sur leurs amis communs (ex. : Rallane et Allavandrel) — n'oubliez pas qu'elle est d'Alignement Bon.

Natasha sait uniquement qui a de l'influence sur le Graf ; elle n'est pas d'une importance vitale pour les PJ car ils peuvent obtenir cette information ailleurs.

Des trois, Petra est la plus importante. Premièrement, elle peut parler aux PJ du laissez-passer que Josef Sparsam lui a récemment remis (ceci est tellement à l'opposé du caractère apparent du Chancelier que ça pourrait leur mettre la puce à l'oreille). Deuxièmement, elle sait avec exactitude qui influence le Graf. Troisièmement, elle sait que Emmanuelle Schlagen est la maîtresse du Graf, et, bien qu'elle ait repoussé l'idée que la Favorite a aussi une liaison avec Ar-Ulric, cela lui est venu à l'esprit. Si les PJ lui parlent de cette possibilité, elle pourrait dire : « Je me suis posé la question », afin de renforcer leurs soupçons et dans le cas où cela peut faire avancer l'intrigue. Quatrièmement, elle connaît le coupable secret d'Hildegarde Zimperlich. Elle sait que son neveu est un vaurien, un ivrogne qui trempe dans des affaires de drogues, de prostitution et autres histoires répugnantes. Elle sait aussi

où il niche (voir *Le Fournisseur de Drogue*, p 78). Enfin, elle sait que Rallane a le béguin pour la "Princesse", et, bien qu'elle ne dévoile pas ses sources, insiste sur le fait que l'Elfe n'a rien à voir avec l'impôt Nain — il ne les aime certainement pas, mais cette sorte de machination n'est pas son style. De plus, il n'a pas, à la Cour, les soutiens nécessaires pour y parvenir. Beaucoup de gens le considèrent comme un simple ornement (« un peu comme nous, » dira-t-elle tristement) et ne le prennent pas suffisamment au sérieux, pour qu'il réussisse une action de ce genre.

Petra révélera tout ou partie de ces informations, en contrepartie de récompenses matérielles (les Couronnes d'Or sont si sordides, alors que les pierres précieuses sont si jolies), mais ceci devra être présenté avec tact. Petra "ne vend pas" de renseignements, c'est juste un échange de bons procédés... Bien que Petra n'exerce aucune influence sur le Graf Boris (ni aucune autre de ses "consœurs"), elle connaît beaucoup d'informations utiles qu'elle dévoilera petit à petit, en gardant le meilleur pour la fin et en essayant également de soutirer aux PJ ce qu'ils savent.



Idées fausses

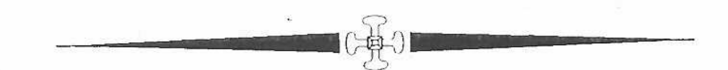
Petra, en vertu de ses nombreux contacts sociaux, a une idée assez juste de qui influence le Graf, ainsi que Natasha, qui a travaillé dur pour le découvrir (déterminez précisément la teneur des connaissances qu'elles peuvent dévoiler aux PJ en fonction de la progression de leur enquête). Kirsten ne sait pas grand chose sur de tels sujets, mais elle croit qu'Ar-Ulric est plus influent qu'il ne l'est réellement.

Objectifs

Kirsten va bientôt se marier avec Dieter Schmiedehammer, le Champion du Graf, et quitter la Cour. Comme les autres Dames de la Cour, elle n'est pas directement impliquée dans les affaires politiques, et sa future vie tranquille semble être exactement ce qu'elle a toujours souhaitée. Elle a cependant détecté l'atmosphère tendue qui règne à la Cour, et ceci l'inquiète.

Petra est avant tout matérialiste ; elle sait que l'amour, la beauté, la tranquillité et la compréhension sont des valeurs qui s'usent plus vite que les diamants, et emploie ses charmes pour séduire certains courtisans plus ou moins âgés, et surtout riches, qui ne manquent jamais de lui offrir quelques-unes de ces babioles qu'elle affectionne tant.

Natasha est tout autant désireuse de s'enrichir, mais elle est fascinée par le pouvoir (et ne conçoit l'argent qu'en tant que moyen d'accéder au pouvoir). Elle souhaiterait avoir de l'influence à la Cour, et pourrait même faire croire aux PJ que c'est actuellement le cas !



Attitude envers les autres PNJ

Josef Sparsam — Chancelier : Kirsten et Natasha l'ignorent complètement. Il a récemment remis à Petra un laissez-passer, lors d'une fête nocturne, ce qui l'a beaucoup surprise ; elle espère qu'il deviendra une nouvelle source de cadeaux (bijoux uniquement !) dans un proche avenir.

Elle ne l'aime pas cependant. Le Chancelier a oublié cet incident et porte actuellement ses espoirs d'affection sur la personne de Natasha (qui ne s'en doute vraiment pas).

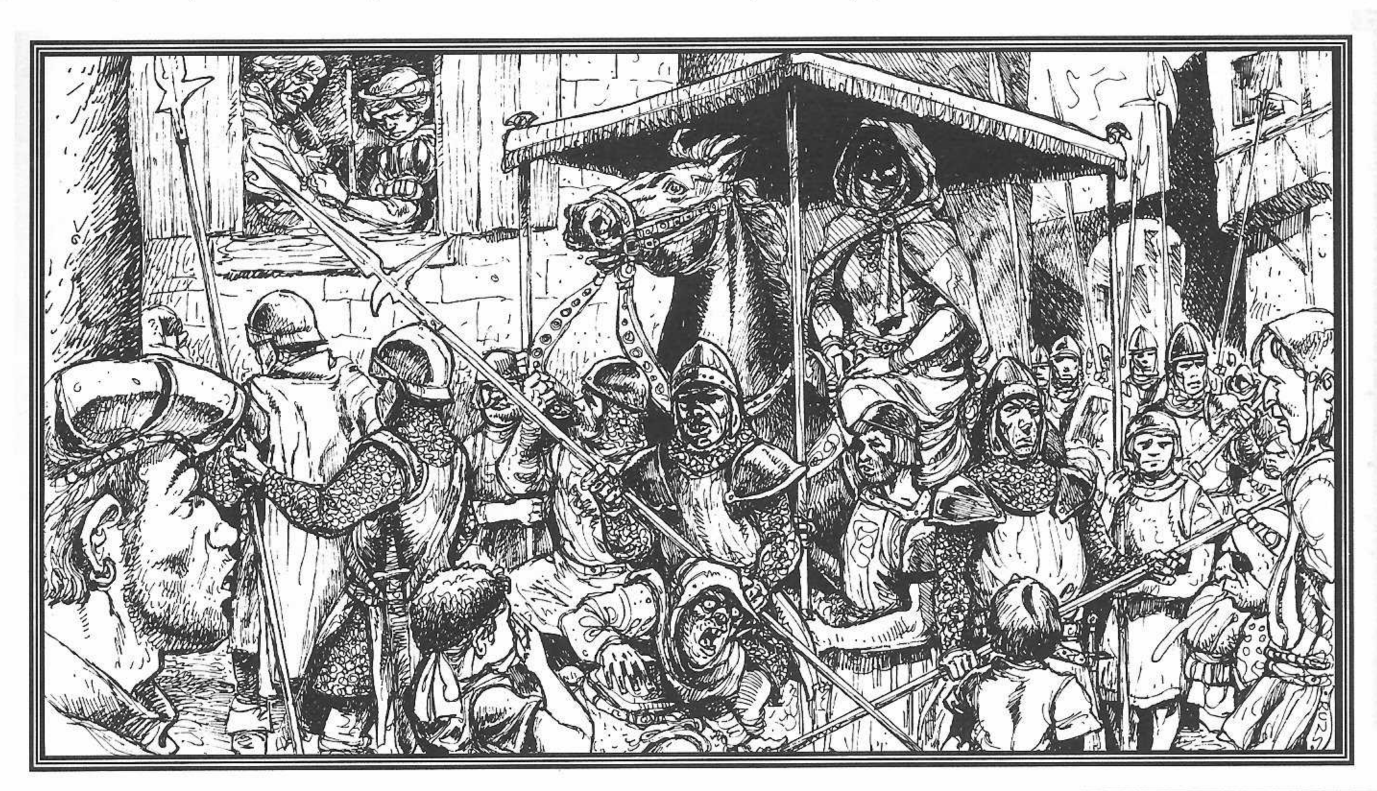
Dieter Schmiedehammer — Champion : Kirsten, sa fiancée, l'aime ardemment et en est très fière. Un point intéressant, dans le cadre de l'aventure, concerne l'attitude du Champion envers les nouvelles taxes ; Kirsten a remarqué son approbation pour l'impôt Nain et en a été très surprise — elle a aussi trouvé bizarre son comportement envers les autres taxes.

Elle sait que Dieter ne s'exprime pas ainsi et cela l'inquiète vraiment. D'autant plus qu'elle a essayé d'en parler avec lui et qu'il a simplement refusé de discuter du problème après avoir commencé par une phrase en faveur d'un de ces impôts. Pour plus de détails, voir *Vous Sentez le Sommeil vous Envahir...*, p 73).

Petra l'apprécie plus par égard pour Kirsten, le trouvant un peu trop franc pour ses propres goûts.

Natasha est plutôt hautaine envers lui et pense que c'est un faible ; un homme dans sa position devrait être plus impliqué dans les affaires politiques.

Rallane Lafarel — Ménestrel : Kirsten l'aime bien et le voit beaucoup, en compagnie de Dieter.



Petra apprécie sa musique, mais sait combien il est romantique (et y voit d'ailleurs là une source possible de revenus futurs). Elle aime beaucoup ses soirées où elle a déjà fait la connaissance de personnes très utiles.

Natasha ne l'aime pas à cause de sa frivolité et de son instabilité. Elle sait qu'il ne l'apprécie pas non plus.

Katarina Tödbringer — "Princesse" : Toutes sentent bien que la "Princesse" ne les aime pas, encore que leurs réactions varient (irritation dans le cas de Kirsten, remises en place élégantes pour Petra et rancœur glacée pour Natasha).

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : Toutes trois la détestent profondément. Natasha avait même pensé un instant à empoisonner son Xérès.

Les Commandants Militaires : Kirsten ne les connaît qu'au travers de ce que Dieter lui en a dit, et a apprécié Von Genscher lors d'une brève rencontre. Sinon elle n'a que peu de rapports avec eux et sera neutre à leur égard.

Petra est régulièrement escortée par l'un ou l'autre, et flirte actuellement avec le fils de Von Genscher, Anton (il est jeune et impulsif, mais si amusant).

Natasha les considère comme en-dessous de ses standard — elle les trouve un peu "bourrus", et ils semblent éviter délibérément de se servir de leur pouvoir politique potentiel, aussi elle n'entretient pas de rapports avec eux.

Les Sorciers : Pas de rapports. Ils leur sont indifférents, excepté Petra qui a récemment pris quelques verres avec Janna Eberhauer (le Substitut du Grand Sorcier) et qui a été surprise de rencontrer une personne sociable et amusante.

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : Kirsten n'est pas particulièrement bien disposée à son égard, car c'est une fidèle de Shallya et ce culte ne se soucie guère de ce que peut faire un prêtre d'Ulric. Ceci étant dit, elle ne ressent pas d'animosité particulière à son sujet et ne le voit que très peu.

Petra a remarqué son agitation récente et se demande si le Clerc n'est pas amoureux d'une personne qu'il devrait oublier, et s'est même demandé s'il ne s'agissait pas d'Emmanuelle ; mais elle a conclu qu'ils ne se montreraient pas si stupides.



Natasha, étant mauvaise, le déteste et aimerait bien qu'il soit destitué de ses fonctions si ce n'était le fait que ce serait alors Werner Stolz, le Grand Prêtre de Sigmar, qui en bénéficierait en premier ; et elle déteste le culte de Sigmar encore plus fort que celui d'Ulric.

La Favorite du Graf et les Dames de la Cour : Les quatre Dames de la Cour ont en commun un certain esprit de corps, en dépit de leurs différences flagrantes, et seront généralement réticences à "se tirer dans les pattes", même dans le cas où il existerait une animosité certaine entres deux d'entre elles. Le MJ ne devra jamais l'oublier.

Kirsten est modérément amie avec Emmanuelle ; elle ne sait ni ne suspecte qu'elle est la Favorite du Graf ou la maîtresse d'Ar-Ulric. Elle a de bonnes relations, mais assez superficielles, avec Petra mais n'aime pas Natasha et l'évite autant qu'elle peut.

Petra aime bien Emmanuelle, bien qu'elle ne l'ait pas beaucoup vue ces derniers temps ; elles ont des personnalités assez similaires. Petra est pratiquement certaine qu'Emmanuelle est la Favorite du Graf, mais elle a renoncé à l'idée qu'elle pourrait aussi vivre une aventure avec Ar-Ulric.

Petra est modérément amie avec Kirsten et a beaucoup de respect pour Natasha. Elle considère la grande blonde comme glaciale et réservée, mais aussi comme une personne résolue et tenace — pas de sentimentalité superflue avec elle.

Natasha n'apprécie aucune des autres Dames de la Cour et ne se montre amicale avec aucune d'entre elle, bien qu'elle respecte la quête ardente de richesses de Petra. Natasha suspecte fortement Emmanuelle d'être la maîtresse du Graf, et la jalouse pour le pouvoir qu'elle doit, sûrement, en tirer ; mais elle ne sait rien de sa liaison avec le Grand Prêtre.

Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : Kirsten pense qu'il est sans malice mais que ce n'est pas un mauvais bougre. Petra pense que c'est un niais et un imbécile, et Natasha le hait pour son Alignement bien connu de tous, et le méprise pour son manque évident d'intelligence.

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : Kirsten et Petra l'aiment bien et le rencontrent quelquefois en ville, occupé à consommer un ou deux verres. Petra a apprécié de "badiner" quelques fois avec lui par le passé. Natasha ne l'aime pas, connaissant son caractère très sociable et considérant cela comme un manque de discernement.

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : Kirsten ne sait pratiquement rien de lui.

Petra pense qu'elle ne pourrait rien obtenir de lui (pas même le prix d'un cocktail) sans devoir se soumettre au préalable à ses perversions, ce qui est un prix bien trop élevé pour son goût; c'est pourquoi elle pense que ce n'est qu'un avare.

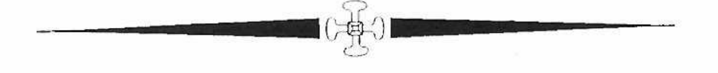
Natasha ressent une puissante aversion à son égard après l'avoir seulement rencontré quelques brèves fois ; un important conflit de personnalités.

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : Kirsten pense qu'il est quelque peu inquiétant et évite sa présence, ne l'ayant seulement rencontré qu'une ou deux fois dans ses moments les plus excessifs.

Petra trouve que l'homme possède une bonne santé physique et des "capacités athlétiques convaincantes", mais a refusé de renouveler l'expérience car il lui a fallu deux jours entiers pour s'en remettre.

Natasha le déteste parce qu'il est parvenu à la séduire et qu'elle n'est pas parvenu à dissimuler combien l'expérience lui plaisait. Ceci fut désastreux pour son amour-propre et elle a peur maintenant qu'il ne s'en vante.

Les Seigneurs des Lois : Pas de rapports ; indifférence totale, bien que Natasha donnerait cher pour être en meilleurs termes avec des hommes aussi puissants politiquement.



Le Chevalier Eternel : Siegfried Prunkvoll

Humain, Templier

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 83 ; Corpulence, moyenne ; Cheveux bruns ; Yeux gris. Mains soigneusement manucurées.

Siegfried se déplace toujours en armure de plates complète (la Garde de la Cité le connait bien) qui ne pèse pratiquement rien (mais qui tient chaud en été). En ce qui concerne sa personnalité, Siegfried est, sans entrer dans les détails, un parfait abruti. Il est ennuyeux, suffisant et maniéré. Il présente et discute de ses armoiries et de leurs signification et symbolisme à quiconque est assez stupide pour l'écouter (on dit que même ses chausses en sont décorées !). Il affectionne particulièrement l'héraldique, les joutes et l'histoire militaire, et ce sont des sujets qu'il connait vraiment très bien. C'est aussi un effroyable phallocrate.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	47	30	4	4	9	36	1	45	40	23	47	34	33

Age : 34 ans **Alignement** : Loyal

Compétences

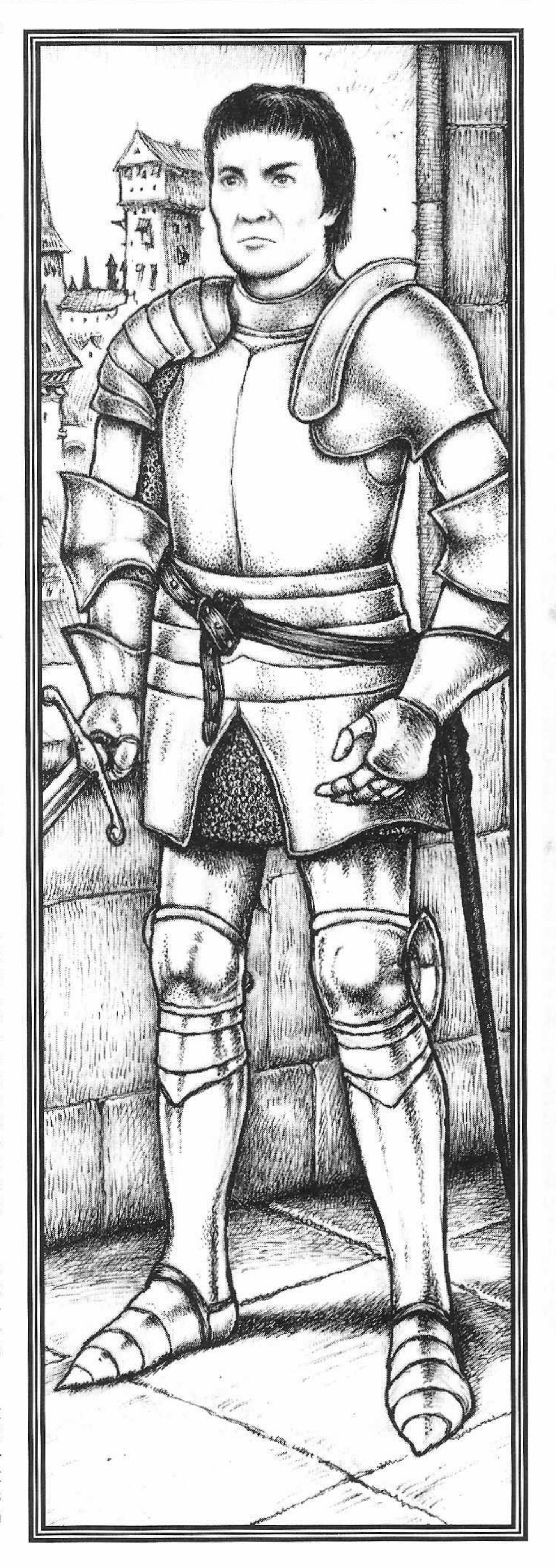
Alphabétisation ; Art ; Cartographie ; Coups assommants ; Equitation — Cheval ; Etiquette ; Héraldique ; Histoire (militaire seulement) ; Législations ; Spécialisations — Armes à 2 mains, Escrime & Lance de cavalerie

Rôle

Les origines du poste de Chevalier Eternel remontent à la préhistoire (ou presque). La légende raconte que, lorsque Middenheim fut construite, une vieille devineresse prédit que — sauf si la Cité était toujours protégée par un chevalier de grande vertu et désintéressé, choisi par les hommes les plus impénétrables et les plus brillants de Middenheim — la ville entière périrait dans un avenir proche. Immédiatement, un volontaire s'avança pour sceller son destin à celui de Middenheim. Le peuple se réjouit et récompensa le héros en lui versant un honorable traitement prélevé dans les coffres de la Cité. Ce chevalier fut désormais appelé Chevalier Eternel, car un tel protecteur serait nécessaire de tout temps, et un sorcier d'alors confectionna une armure de plates blanche et magique portée par chaque Chevalier, l'un après l'autre. Ainsi, bien que les individus titulaires de la charge de Chevalier Eternel soient mortels, le symbole de leur tâche perdurera jusqu'à la nuit des temps.

Si les premiers Chevaliers Eternels étaient de grands guerriers (en fait, le tout premier était le propre fils du devin et, à l'époque, il était plutôt désargenté), ce n'est pas le cas du titulaire actuel. Peu de personnes accordent encore à cette tâche l'importance qu'elle eut pendant des siècles, mais la superstition générale fait que le Graf et ses conseillers ont préféré en perpétuer la tradition.

Siegfried a activement sollicité le poste, tandis que le précédent Chevalier Eternel se débattait dans les affres d'une maladie fatale ; comme il n'y eut pas de meilleur postulant, sa candidature fut acceptée. Aucune tâche ou fonction de Cour n'est rattaché à cette charge et le Chevalier Eternel ne devrait jamais, théoriquement, quitter les enceintes de la ville, ou quelque chose d'effroyable surviendrait. Il n'a aucune influence sur le Graf Boris.



Localisations

Siegfried vit dans le Palais Extérieur et assistera à certaines manifestations culturelles durant la Semaine du Carnaval (voir sa Fiche de PNJ). Il est fort peu probable que les PJ le rencontrent accidentellement dans la ville, à une échoppe de marchand, ou autre.

Réactions

La classe sociale et l'apparence est importante : un PJ disposant d'un haut rang social (ex. : un noble), qui est bien vêtu et qui parle bien peut bénéficier d'un modificateur positif, pouvant aller jusqu'à +20%, sur ses Tests de *Sociabilité* envers Siegfried. Un Nain voleur, vêtu de hardes puantes et qui s'exprime vulgairement aura droit à un modificateur négatif conséquent (ce ne sera probablement même pas la peine de lancer les dés !).

Connaissances

Siegfried ne sait rien d'utile pour les PJ, mais les joueurs qui sont un peu durs à la détente (ou incroyablement soupçonneux) pourraient faire perdre du temps à leurs personnages en espérant lui soutirer des renseignements. Notez bien que si Siegfried apprend quoi que ce soit qui pourrait l'amener à penser que la sécurité de Middenheim (et du Graf) est éventuellement menacée, il considérera comme son devoir sacré de se rendre immédiatement auprès du Graf pour lui en parler, et annoncera avec emphase ses intentions aux PJ en leur demandant de l'accompagner. Ceci pourrait avoir des conséquences graves. Vous pourriez alors décider que le seul moyen de le stopper serait de le kidnapper, par exemple...

Idées fausses

Siegfried n'a que de vagues idées sur qui influence le Graf. Il pense qu'il possède lui-même une certaine influence sur le gouverneur de la Cité (ce qui est faux), et que les Middenmarshalls sont plus influents qu'ils ne le sont réellement. Il aura tendance à déprécier et sous-estimer toutes les sources féminines d'influence possibles sur le Graf et en parlera sur un ton mielleux.

Objectifs

Dans le cadre de cette aventure, ses objectifs seront la sûreté du royaume, la sécurité du Graf Boris et la préservation des vertus chevaleresques. En ce qui concerne les nouvelles taxes, il n'apprécie pas l'impôt des temples, mais approuve les deux autres ; bien qu'il considère la fiscalité comme un sujet de conversation plutôt sordide.

Attitude envers les autres PNJ

Note : La plupart des autres PNJ l'évitent autant que possible, mais il est totalement insensible au fait que les autres ne l'aiment pas. Dans la plupart des cas, ses opinions sont basées sur *ce* qu'ils sont, et non pas *qui* ils sont.

Josef Sparsam — Chancelier : Un assez brave homme, très sérieux, mais le commerce est une chose plutôt sordide. Cela doit être dur pour lui. Partage les goûts de Sparsam pour les antiquités, l'histoire et les commémorations.

Dieter Schmiedehammer — Champion : Un honnête homme et un bon guerrier. L'approuve de tout cœur et lui démontre son amitié de façon plutôt embarrassante chaque fois qu'ils se rencontrent. Siegfried pense qu'il est dommage qu'il soit, malgré tout, d'origine modeste.

Rallane Lafarel — Ménestrel : Approuve vaguement qu'il y ait un Ménestrel à la Cour, mais ne s'intéresse pas à ce spécimen. Il est quelque peu conscient du fait que Rallane ne l'aime pas beaucoup et lorsqu'il en parle, il tente de le discréditer.

Katarina Tödbringer — "Princesse" : Il fléchira le genou en proclamant tout haut ses vertus à la moindre mention de son nom ou de son titre. Il pense que c'est une charmante et délicieuse jeune fille, bien qu'ils n'aient pas eu souvent l'occasion de se rencontrer.

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : La considère comme une femme élégante et respectueuse. Leurs rapports sont très cérémonieux, et empreints de la plus exaspérante des politesses.

Les Commandants Militaires : Des citoyens exemplaires, la fleur de la Nation, etc. Ne se doute vraiment pas qu'ils ne l'apprécient guère.

Les Sorciers : Il ne sait pas trop que penser de la Magie, car la sorcellerie n'est pas très chevaleresque et fausse plutôt le jeu (il se rappelle cependant que c'est à un sorcier qu'il doit sa magnifique armure). Il est particulièrement dubitatif sur le fait que le Substitut du Grand Sorcier est une femme.

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : Siegfried est un fervent adepte de Sigmar et ne se soucie pas du fait qu'un prêtre d'Ulric a de l'importance à la Cour du Graf — même si le prêtre en question *est* un Electeur Impérial. Sinon, il connait peu Ar-Ulric et s'abstiendra de tout commentaire défavorable à son sujet.

La Favorite du Graf et les autres Dames de la Cour : Siegfried ne se doute pas que le Graf a une maîtresse et ne sait rien de la liaison entre Emmanuelle et le Grand Prêtre. Il pense en général que ce sont des dames raffinées, la fine fleur de la gent féminine, etc. Il est plutôt surpris qu'aucune d'entre elles ne lui ait jamais demandé de l'escorter dans des réceptions de la Cour, mais attribue cela à son vœu de chasteté qui fait de lui un parti peu idéal. A fait de son mieux pour oublier les propositions très vulgaires (il n'a pas compris les plus descriptives) que lui a faites une fois Petra Liebkosen, et met son attitude sur le compte d'une folie passagère, d'une tumeur cérébrale, ou de quelque chose dans ce genre.

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : Le considère comme un parvenu, un bouseux et un propre-à-rien. Allavandrel s'est montré grossier avec lui et il le déteste depuis.

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : Pas de rapports ; une totale indifférence.

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : N'a jamais entendu parlé de lui.

Les Seigneurs des Lois : Aucun rapport avec eux, mais les connaît de réputation et en parlera comme d'hommes de grande valeur.



Le Grand Veneur : Allavandrel Fanmaris

Elfe, Chasseur

Personnalité et Apparence

Son apparence est équivalente à celle d'un Humain dans la trentaine. Taille, 1 m 78 ; Corpulence, svelte (souple et nerveux) ; Longs cheveux brun clair qui retombent en vagues; Yeux vert émeraude.

C'est généralement un Elfe cordial doté d'un bon sens de l'humour, et toujours prêt à faire un mot d'esprit. Il ne dédaigne pas de lever le coude de temps en temps, ou de faire parfois des fêtes "monstres". Mais il est perspicace et repère très vite les imbéciles ; il peut se montrer assez acerbe. Il aime mener une vie dissolue, spécialement pendant la Semaine du Carnaval (mais il tient à conserver son titre de Champion du tournoi de tir à l'arc). Il s'habille de verts et de marrons, sans ostentation.

Par dessus tout, Allavandrel est quelque peu débauché, peu impressionnable, et c'est aussi un habitué de la bouteille et un incorrigible coureur de jupon. Il pourra s'avérer un compagnon charmant et spirituel pour les PJ s'il les apprécie ; mais s'ils tiennent à le suivre dans ses pérégrinations, cela pourrait vite devenir coûteux et fatiguant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	40	77	6	7	10	75	2	66	47	64	59	54	61

Age : 101 ans **Alignement** : Bon

Compétences

Acrobatie équestre ; Acuité visuelle ; Adresse au tir ; Ambidextrie ; Camouflage rural ; Chance ; Chasse ; Coups assommants ; Coups puissants ; Dressage ; Equitation — Cheval ; Esquive ; Etiquette ; Héraldique ; Orientation ; Piégeage ; Pistage ; Résistance à l'alcool ; Soins des animaux ; Spécialisations — Arbalète à répétition, Arc long, Escrime, Lance de cavalerie & Lasso

Rôle

Allavandrel est le Grand Veneur du Graf et, à ce titre, il est responsable de l'entretien et de la supervision des hommes et des montures impliqués dans les expéditions qui ont lieu dans les forêts avoisinantes. Et comme le Graf n'est plus en état pour partir à la chasse depuis plusieurs mois, Allavandrel s'ennuie. Il n'a aucune influence sur le Graf Boris en ce qui concerne les questions de politique, bien qu'il aurait pu en avoir s'il l'avait souhaité. Il n'a simplement pas voulu s'impliquer dans la politique. Il voit quant même le Graf assez souvent.

Localisations

Allavandrel possède une maison dans le quartier résidentiel d'Osttor (voir *Plan 6*). Il assistera à de nombreuses manifestations durant le Carnaval (voir sa Fiche de PNJ), et pourra facilement être rencontré au tournoi de tir à l'arc, ou dans un grand nombre d'établissements variés (quelque soit leur réputation) durant la nuit.



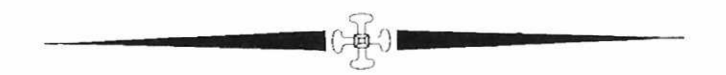
Réactions

Les Elfes gagnent un bonus de +10% à tous leurs Tests de *Sociabilité* avec Allavandrel, et les Nains un malus de -10%. Les Halfelings auront droit à un modificateur de +5% ; le Grand Veneur a une certaine tendresse pour le petit peuple, peut-être parce que sa propre servante et cuisinière est une Halfeling qui est toujours d'humeur joyeuse.

Connaissances

Allavandrel ne sait rien de vraiment vital pour les PJ, mais sa connaissance précise de ceux qui influencent le Graf pourrait leur être précieuse, tout au moins pour confirmer les renseignements qu'ils auraient pu obtenir par ailleurs. Il connait certains autres PNJ et pourrait faire les présentations (ex. : avec Dieter, Rallane, les Dames de la Cour et, éventuellement, le Chancelier) si vous le souhaitez.

Il pourra également leur dire où trouver de la drogue pour le Chancelier (voir *Le Fournisseur de Drogue*, p 78), bien que si les PJ lui précisent que cette drogue est destinée à Josef Sparsam, l'Elfe en sera vraiment très affecté. Il pourrait aussi être une aide directe et active pour les PJ, si vous considérez que cela est vraiment nécessaire pour réussir l'aventure — mais soyez très prudent à ce sujet.



Idées fausses

Il a une assez bonne idée de qui a de l'influence sur le Graf, car il en a souvent parlé avec lui, encore qu'il soit enclin à croire que les Middenmarshalls sont plus influents qu'ils ne le sont réellement, et pareil pour Ar-Ulric.

Objectifs

Allavandrel apprécie l'idée d'imposer les Nains, mais est bien conscient des risques de troubles que cela implique. Il n'a pas d'opinion sur les deux autres taxes. Il est en train de se demander s'il n'aurait pas dû, après tout, se mettre lui aussi à la politique. Il sait que le Graf est très souffrant et que Middenheim en est d'autant plus vulnérable. Il a le goût de l'aventure. Il est mécontent que Rallane soit accusé d'avoir favorisé l'impôt Nain et aimerait bien voir son ami blanchi de tout soupçon. Il sait que le Baron Heinrich (le fils du Graf, p 10) l'apprécie, et pourrait donc considérer que aider les PJ serait tout à son bénéfice lorsque Heinrich accédera au titre de gouverneur de la Cité (ce qui arrivera sûrement d'ici un an ou deux). Toutefois, il ne prendra pas de risques importants.

Dans le cadre de cette aventure, qui se déroule pendant la Semaine du Carnaval, les premiers objectifs d'Allavandrel seront le divertissement et la vie facile. Il pourra aider les PJ, durant la journée, en leur apprenant des informations qu'il aura recueillies pendant ses virées nocturnes et en les introduisant auprès d'autres PNJ. Toutefois, il ne fera cela qu'après en avoir discuté avec Rallane et si les PJ ont déjà un peu avancé dans leur enquête.

Attitude envers les autres PNJ

Josef Sparsam — Chancelier : Allavandrel a toujours eu un peu de peine à son sujet, sentant que l'homme souffre d'une timidité maladive et qu'il ne serait pas un mauvais bougre si on lui donnait sa chance. Il l'a déjà tiré d'embarras en société une fois ou deux. Cependant, leurs rapports sont toujours restés sur un plan très formel. Allavandrel n'a pas remarqué de symptômes d'utilisation de drogue, ou un comportement bizarre, chez Sparsam — mais ce sont des choses qui n'attirent normalement pas son attention. Par dessus tout, il considère le Chancelier comme un serviteur honnête et dévoué de Middenheim et ne voudrait le voir souffrir d'aucune manière.

Dieter Schmiedehammer — Champion : Ils sont bons amis et des compagnons réguliers de beuverie. Dieter et Allavandrel n'ont pas eu l'occasion de discuter ensemble des nouvelles taxes, mais le point de vue du Champion sur la question lui a été rapporté par Rallane et l'a vraiment étonné.

Rallane Lafarel — Ménestrel : Ce sont des amis intimes depuis de nombreuses années ; ils dînent, chantent, font la fête et courent les filles ensemble. Allavandrel est d'un tempérament plus stable et plus réaliste que Rallane et doit souvent ramener le Ménestrel, ivre mort, chez lui, après une nuit de grande beuverie. Puis il repart se soûler, s'il ne l'était pas déjà.

Katarina Tödbringer — "Princesse" : Est content de voir que ses manières gracieuses et naturelles semblent lui plaire, ce qui lui permet de ne pas se forcer. Pense qu'elle est un peu sotte, mais que c'est une personne généreuse et charitable.

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : Elle fait son travail. Elle lui est assez indifférente, bien qu'ils s'entendent assez bien.

Les Commandants Militaires : Est en bons termes avec eux et connait un peu Von Genscher. Ne nourrit pas de sentiments particuliers à leur sujet.

Les Sorciers : Pas de rapports ; il est assez indifférent à leur sujet, quoiqu'il serait content de faire la fête avec Janna Eberhauer et de découvrir qu'il l'attire.

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : Pas de rapports ; totale indifférence. Allavandrel n'est pas un Elfe dévot, et, si cela était, il sera plutôt porté à sympathiser avec les intérêts des druides.

Emmanuelle Schlagen — Favorite : Sont amis, plus ou moins proches, depuis des années ; n'ont jamais eu de liaison durable, mais ont "badiné" parfois ensemble. Depuis quelque temps, néanmoins, leurs relations sont devenues platoniques ; Allavandrel a compris qu'il jouait avec le feu. Il la soupçonne fortement d'être la maîtresse du Graf, mais ne sait rien de son aventure avec Ar-Ulric. A son attitude, il la suspecte d'avoir aussi une liaison avec un autre homme que le Graf. Le Grand Veneur est très sensible à l'infidélité, surtout féminine, qu'il repère de loin, étant lui-même un grand spécialiste en la matière.

Les Dames de la Cour : Aime bien Kirsten et Petra ; a plusieurs fois passé la nuit avec cette dernière. Il les a également accompagnées dans la ville à maintes reprises. Il n'aime pas Natasha ; ses yeux sont froids et sans joie.

Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : Allavandrel le déteste ; conflit total de personnalités. Il insulte ce pauvre homme inoffensif avec un flot d'invectives dès que quiconque lui en parle.

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : Sait par Dieter que l'homme est un escroc, et par d'autres qu'il traite mal les femmes, comportement qu'Allavandrel ne peut supporter. Néanmoins, il ne le connaît pas personnellement.

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : Ils ne se sont rencontrés qu'à une seule reprise ; à cette occasion, Luigi était parfaitement calme et ils ont eu une brève conversation portant sur les affaires de la Cour. L'Elfe l'apprécie assez et il lui semble qu'il n'est pas aussi mauvais que sa réputation pourrait le laisser croire. Toutefois, il ne l'a pas revu depuis.

Les Seigneurs des Lois : Pas de rapports ; leur travail ne l'intéresse pas outre mesure. Les connaît tout de même de réputation.



Le Chef de Kommission : Gotthard Goebbels

Humain, Marchand

Note sur la Campagne

Si vous avez déjà joué **Mort Sur Le Reik**, et que vous possédez **Middenheim — La Cité du Loup Blanc**, vous disposez donc de plus de détails sur Herr Goebbels. Il vous suffit simplement de savoir que Gotthard Goebbels est le nom d'emprunt de Gotthard von Wittgenstein, et que cet individu corrompu est également le chef de la première des sectes du Chaos de Middenheim : le Sceptre de Jade. Si vous souhaitez compliquer cette aventure, vous pouvez permettre à tout PJ, parmi ceux qui ont étudiés soigneusement les portraits de famille des Wittgenstein (voir **MSR**, p 80), de reconnaître l'unique membre survivant de cette famille maudite. **M-CLB** vous donne de nombreuses suggestions sur les raisons de la présence de Gotthard à Middenheim, ou vous pouvez imaginer une "sous-intrigue" de votre propre cru. Vous pouvez, bien sûr, décider que les PJ *ne le reconnaissent pas*, et/ou qu'il ne fera rien de particulier au cours de cette aventure — excepté de rester un individu perverti et abject.

Si un événement malheureux faisait que les PJ atteignent Middenheim, découvrent la véritable identité de Goebbels et l'expédient *ad patres* avant que vous ayez commencé à faire jouer **Le Pouvoir Derrière Le Trône**, remplacez simplement Goebbels par une personnalité de votre choix. Vous pourrez toujours suivre la plupart des notes fournies ici, mais vous aurez besoin de modifier certaines choses pour que tout cadre avec les événements de votre campagne. Dans ce cas, l'importance de ce PNJ en sera considérablement diminuée. Il devra, par conséquent, être rapidement éliminé de l'esprit des PJ : à la fois comme suspect et comme source d'information.

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 77 ; Corpulence, moyenne ; Cheveux gris et noirs avec des mèches argentées ; Yeux marrons. Barbe soignée.

Il est extrêmement cupide mais très rusé. Il s'occupe de contrebande et même de trafic d'esclaves ; une de ses affaires consiste à convertir de la viande de cheval avariée (et peut-être pire encore) en délicieuses tourtes à la viande. Il est grossier envers ceux qui ne lui sont d'aucune utilité, mais généralement servile et flagorneur envers les personnes dont il pense pouvoir tirer quelque avantage. Il se trouve rarement chez lui et ne tient jamais ses délais. Il s'habille plutôt médiocrement, de bleus et de gris, en vêtements de tous les jours ; pour ce qu'il fait, il vaut mieux passer inaperçu.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	25	4	5	7	35	1	42	49	29	44	30	38

Age : 31 ans **Alignement** : Chaotique

Compétences

Alphabétisation ; Baratin ; Camouflage urbain ; Commerce ; Corruption ; Détournement de fonds ; Escamotage ; Evaluation ; Fuite ; Langage secret — Guilde (des Marchands & des Voleurs) ; Législations ; Mendicité ; Numismatique ; Résistance à l'alcool ; Vol à la tire

Rôle

Goebbels est le Président à la fois de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts et du Corps Dirigeant de la Guilde des Marchands. A ce titre, il siège au conseil qui soumet aux Seigneurs des



Lois tous les problèmes d'ordre mercantile qui peuvent affecter la législation (et suggère des modifications de taxes, des lois concernant les marchands et le commerce, etc.) ; dans ce dernier rôle, il préside la Guilde qui représente les intérêts des marchands à tous les niveaux de la vie administrative de Middenheim. Il est parvenu à conserver ces deux postes (qui sont éligibles par un procédé pseudo-démocratique) grâce à un savant mélange de corruption, de flatterie, de menaces et de tromperie.

Localisations

Goebbels vit dans ce qui paraît, depuis l'extérieur, être une modeste maison dans le quartier marchand de la Cité (voir *Plan 6*) ; l'intérieur est beaucoup moins modeste, mais sans être d'une opulence trop exagérée. Ceci pourrait attirer l'attention sur lui, et Goebbels (bien que très riche) est trop mesquin pour gaspiller de l'argent dans un luxe inutile. Il n'est virtuellement jamais chez lui quand on le demande. Sa porte pourra éventuellement être ouverte (en restant maintenue par une grosse chaîne), après avoir été frappée violemment pendant un certain temps, par un serviteur bossu, Adolph, qui dira que son maître n'est pas là car il est sorti pour affaire (même si Goebbels est effectivement là). De plus, il sera difficile à trouver parmi les nombreux entrepôts et autres affaires dont il s'occupe à travers la Cité. Il assistera à quelques manifestations durant le Carnaval (voir sa Fiche de PNJ) — dans l'espoir d'être vu en compagnie des représentants des classes supérieures — et pourra être rencontré parmi d'autres marchands un peu partout dans la Cité. Il ne pourra pas être rencontré dans un coin sordide de la ville, car il craint trop de se faire assassiner par un individu qu'il aurait escroqué dans le passé.

En bref, Goebbels n'a pas une grande importance dans cette aventure (voir *Note sur la Campagne*, plus avant), mais les PJ pourraient passer un certain temps à le poursuivre inutilement.

Réactions

Pas de modificateurs particuliers à appliquer, mais le "graissage de patte" peut s'avérer utile.

Idées fausses

Goebbels n'a qu'une faible idée de l'identité de ceux qui influencent le Graf et surestime, comme la plupart des gens, les influences du Chancelier et des Seigneurs des Lois.



Objectifs

Goebbels est enchanté des nouvelles taxes. Il soupçonne que la Trésorerie a besoin de fonds supplémentaires et se réjouit que les marchands n'aient pas à verser un seul sou. Naturellement, il s'est arrangé pour faire croire aux autres marchands que c'est uniquement grâce à son argumentation pertinente, et habile que le pesant fardeau des nouvelles taxes a épargné leurs têtes ; il est actuellement très populaire auprès des marchands locaux. La cupidité et la protection de sa position sont ses deux seuls objectifs dans cette aventure.

Attitude envers les autres PNJ

Josef Sparsam — Chancelier : Goebbels lui ayant consciencieusement "léché les bottes", de modestes rapports se sont créés entre les deux hommes. Pense que le Chancelier est assez capable et il est enchanté d'être en bons termes avec lui, bien qu'il considère qu'il manque de finesse.

Dieter Schmiedehammer — Champion : Le craint assez ; il l'a escroqué de quelques Couronnes sur une vente de chevaux, il y a quelques mois de cela, et le regrette amèrement aujourd'hui. Connaît sa réputation et l'évite soigneusement.

Rallane Lafarel — Ménestrel : Il l'évite soigneusement, car il sait que Rallane est un fin observateur (tous les Elfes le sont) et qu'il est aussi ami avec Dieter.

Katarina Tödbringer — "Princesse" : Ne l'a jamais rencontrée. Pense que c'est une âme charitable et sentimentale, mais entretient quelques fantasmes équivoques à son égard.

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : Ne l'a jamais rencontrée et ne sait rien d'elle.

Les Commandants Militaires : N'a que des rapports indirects avec eux (commerce et autres — il est très prudent quand il vend des chevaux à l'armée) et prend soin, avec eux, de ne traiter que des affaires honnêtes et équitables.

Les Sorciers : Pas de rapports, mais il se méfie de tous les magiciens, craignant qu'ils n'aient le moyen de découvrir ses coupables secrets. Il craint la Magie, envers laquelle il est très superstitieux.

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : L'a rencontré brièvement mais il ne lui a pas laissé de souvenirs particuliers. En tant qu'être chaotique, il déteste tous les prêtres d'Ulric, mais il ne considère pas Ar-Ulric comme une grande menace.

Emmanuelle Schlagen — Favorite : La connaît de l'époque où elle était encore une jeune comédienne et avait tenté alors (sans succès) d'acheter ses faveurs. Il lui en veut depuis et assisterait avec plaisir à sa déchéance.

Les Dames de la Cour : A essayé d'être poli avec elles les rares fois où ils se sont rencontrés, en se comportant d'une manière qu'il croit courtoise. Aime à penser qu'elles sont bien disposées à son égard, excepté pour Natasha, qu'il trouve « froide, distante, prétentieuse », etc.

Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : Pas de rapports, mais il connaît sa réputation d'imbécile et prend plaisir, en privé, à se moquer de lui.

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : Très peu de rapports ; l'Elfe l'indiffère assez.

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : N'est même pas au courant de sa présence à la Cour.

Les Seigneurs des Lois : Goebbels a des réunions régulières (deux fois par mois) avec eux, en sa qualité de Chef de Kommission, pour discuter des intérêts fiscaux des marchands. Dernièrement, Höflich s'est montré très amical avec lui, et il a immédiatement interprété ce fait comme une preuve qu'il était apprécié, avait de l'influence, etc., et affirmera bien haut qu'il est ami avec tous les Seigneurs des Lois.

Le Médecin du Baron : Luigi Pavarotti

Humain, Charlatan

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 88 ; Corpulence, énorme (135 kg) ; Barbe et cheveux noirs, épais et bouclés ; Yeux marrons. Grandes mains.

Luigi est un étonnant personnage plus grand que nature ; il est étourdissant, hurle plus qu'il ne parle, gesticule dans tous les sens et semble être à moitié fou. En fait, il n'est pas bête, mais il fait souvent semblant d'ignorer certaines choses qu'il a en fait bien remarquées. Il n'aime pas être sérieux s'il peut l'éviter (mais il peut parler et agir de manière mortellement sérieuse si le besoin s'en fait sentir) ; il préfère s'amuser. Luigi fait tout avec excès : il s'habille de façon tape-à-l'œil (n'hésitez pas à improviser) et mange et boit avec démesure. Il consomme force drogues (stimulants), liqueurs et alcools parmi les plus forts, et s'engagera avec une grande délectation dans toutes sortes d'activités sexuelles avec n'importe qui ou (presque) n'importe quoi. Il entonne à tue-tête des chansons (extraites de son cher opéra miglianais) à intervalles réguliers. Il est originaire de Miragliano, des Cités-Souveraines de Tilée. Il est venu à Middenheim parce que « les voyages forment l'esprit ». Il semble manquer totalement de tact, mais, en fait, il est tout à fait capable de tenir sa langue s'il pense que c'est nécessaire. En bref, il n'est pas à moitié aussi impulsif et incontrôlé qu'il le paraît.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	40	27	8	8	14	44	2	48	45	50	55	81	55

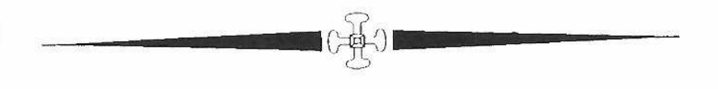
Age : 40 ans **Alignement** : Neutre

Compétences

Acuité auditive ; Alphabétisation ; Astronomie ; Baratin ; Chance ; Chant ; Charisme ; Chimie ; Chiromancie ; Comédie ; Connaissance des plantes ; Conscience de la Magie ; Coups assommants ; Esquive ; Evasion ; Fermentation ; Force accrue * ; Hypnotisme ; Identification des plantes ; Immunité aux maladies ; Immunité aux poisons ; Jeu ; Langue hermétique — Druidique ; Musculation ; Musique ; Pathologie ; Pictographie — Druide ; Résistance accrue * ; Résistance à l'alcool (1) ; Sens de la Magie ; Séduction (2) ; Traumatologie

(1) Luigi peut consommer n'importe quelle quantité d'alcool sans que ses Caractéristiques en soient affectées. Il est simplement le plus formidable buveur qui ait jamais existé dans L'Empire.

(2) Cette Compétence est doublée dans le cas de Luigi : il obtient un modificateur de +20% à tous ses Tests de *Bluff*, *Marchandage* et *Commérages* avec des personnages féminins, qui devront à leur tour réussir un Test de **FM** à -10%, pour résister à ses "câlineries".



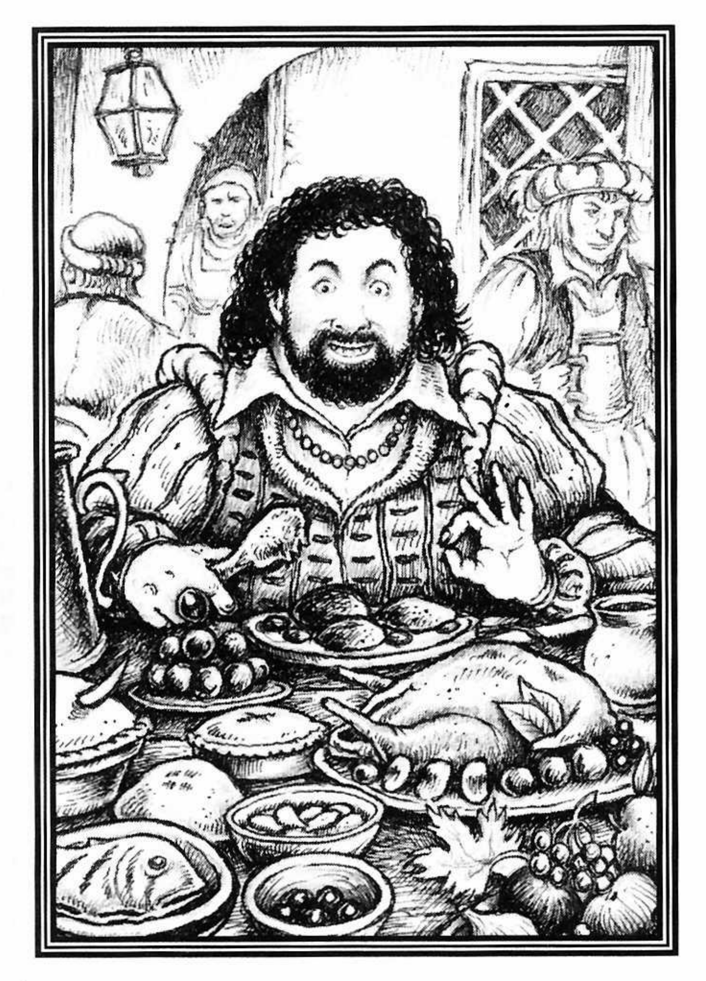
Rôle

Luigi a été engagé pour prendre soin du Baron Stefan Tödbringer et, à la suite de son succès relatif, il a gagné quelque influence sur le Graf Boris ("1 voix").

Localisations

Luigi vit dans le Palais Intérieur, près de la chambre de Stefan (voir *Plan 4*, p 85). Il assistera également à de nombreuses manifestations durant le Carnaval (voir sa Fiche de PNJ) et attend avec impatience de se produire à l'Opéra Royal.

Comme le Médecin est maintenant totalement établi à Middenheim, il se peut que les PJ le rencontrent sur un marché (discutant à un étalage qui vend nourriture et/ou boissons), dans un quartier "chaud", ou en train de chanter dans une auberge quelconque. Luigi est un PNJ accessible.



Réactions

Luigi adore les femmes de n'importe quelle race et les Elfes (aucun Test de *Sociabilité* ne sera nécessaire pour déterminer ses premières réactions, mais si cela devient nécessaire, ce sera avec un bonus de +20%), car ses aventures érotiques rencontrent un franc succès chez les unes comme chez les autres.

Connaissances

Luigi ne sait rien de particulièrement important, si l'on excepte ses impressions à propos du Grand Prêtre. En plus de son influence modeste auprès du Graf, son intérêt vient de sa compétence en *Hypnotisme* ; il est en mesure d'effacer les suggestions hypnotiques implantées dans le cerveau de Dieter Schmiedehammer (pour plus de détails, voir *Vous Sentez le Sommeil vous Envahir...*, p 73).

Il se peut aussi que vous souhaitiez qu'il utilise ses Compétences de Médecin pour venir en aide aux PJ qui en auraient éventuellement besoin.

Luigi est un PNJ haut en couleurs qui fera une cible toute désignée pour les premiers soupçons des PJ. Sa façon de vivre insouciante et le fait que ce soit un étranger ne feront rien pour diminuer ces soupçons. Mais, en fait, c'est un individu inoffensif et, tant que les PJ peuvent satisfaire ses buts et ses désirs et ne montrent pas clairement leur hostilité à son égard ou à l'encontre des Tödbringer (il est très loyal envers ses bienfaiteurs), Luigi peut être très utile.

Ne perdez pas de vue, toutefois, qu'une association par trop visible des PJ avec cet homme extravagant pourrait les discréditer aux yeux de certains autres membres raffinés de la Cour. N'oubliez pas non plus que contenter Luigi reviendra cher, à la fois pour la bourse et pour la dignité.

Il y a, finalement, le problème de Luigi et du Chaperon. Hildegarde Zimperlich fera clairement comprendre qu'il n'est pas question pour elle de soutenir les PJ tant que cette bête, cet animal, restera à la Cour. Les PJ sont donc supposé se débarrasser de lui (d'une façon ou d'une autre). Naturellement, ils pourraient trouver un moyen de le faire tomber en disgrâce, mais l'influence de Luigi sur le Graf Boris serait alors perdue pour les PJ, sans parler de ses facultés d'hypnotiseur qui sont précieuses pour guérir le Champion.

Les PJ préféreront certainement avoir ces deux personnes dans leur camp. Ceci n'est pas une mince affaire, mais il existe une possibilité qui vous est détaillée ici.

Si les PJ parlent au Médecin des exigences du Chaperon, il réfléchira un moment, puis leur dira qu'il peut s'occuper de la femme. Il préparera alors une potion soporifique très puissante qui l'éliminera de la scène pendant deux jours entiers.

Les PJ n'auront qu'à droguer son Xérès, et elle dormira comme un bébé (les PJ réaliseront sans aucun doute que ceci leur permettra aussi d'accéder à la "Princesse"). Si les PJ adoptent ce plan, son succès dépendra avant tout de l'intelligence des joueurs, et donc du moment exact où ils le mettront en application. Le mieux serait qu'ils l'appliquent à la fin de la semaine, pour que le Chaperon se réveille le dernier jour du Carnaval, juste avant leur audience cruciale avec le Graf Boris.

Ils pourront faire pression sur Hildegarde qui sera quelque peu désorientée à son réveil ; avec un peu de chance, s'ils sont parvenus à gagner la "Princesse" à leur cause, ils pourront obtenir qu'elle dise au Chaperon combien il est vital de soutenir les PJ, « pour le salut de Papa ».

Les PJ pourraient même prétendre qu'ils ont trouvé comment discréditer Luigi et qu'ils le feront sitôt après cette audience cruciale, mais qu'ils ont besoin, pour l'instant, de chaque personne influente qu'ils peuvent mettre de leur côté.

Le Chaperon, encore assommé par la drogue, cédera sous le poids de tout ceci et acceptera. Ce n'est qu'un exemple — bien que cela constitue une résolution parfaitement réussie du problème. Vous pouvez également laisser vos joueurs plancher sur ce problème, pour voir s'ils peuvent trouver par eux-mêmes une autre solution tout aussi efficace !



Idées fausses

Luigi ne sait pas trop qui a de l'influence sur le Graf Boris et n'est même pas sûr d'en avoir lui-même (en fait, il possède un peu d'influence ; le Graf l'écouterait s'il parlait politique à cause de sa gratitude pour les soins prodigués à Stefan). De toute façon, il n'est pas intéressé par la politique.

Objectifs

Tous les problèmes politiques lui sont complètement indifférents, et il considère que tout ce qui peut se passer à Middenheim ne le concerne pas. Il ne songe qu'à ingurgiter toujours plus de nourriture, de boissons, de drogues, etc., et qu'à séduire tout ce qui bouge. Il se sent cependant concerné par le Baron Stefan, dont il s'occupe, et le cas de ce pauvre invalide le touche profondément ; il lui arrive même de prier de temps en temps pour son rétablissement. Actuellement, Luigi se sert de ses grandes facultés d'hypnotiseur pour le calmer.

Attitude envers les autres PNJ

Josef Sparsam — Chancelier : C'est le type même du refoulé. Luigi lui fait quelques suggestions colorées sur la façon d'y remédier. Le Médecin a remarqué le changement récent qui s'est opéré dans le

comportement du Chancelier et s'est demandé si la drogue n'y serait pas pour quelque chose — mais il n'en est pas sûr et n'en parlera aux PJ que si ceux-ci le lui suggèrent d'abord.

Dieter Schmiedehammer — Champion : Ne le connaît pas mais pense l'avoir déjà aperçu. Ne réagira pas favorablement en entendant qu'il compte bientôt se marier. Luigi considère le mariage comme une mauvaise chose.

Katarina Tödbringer — "Princesse" : Luigi est assez réaliste pour savoir qu'il n'a aucune chance d'obtenir la main de la jeune fille (et il est contre le mariage de toute façon), mais soutiendra que toute jeune Princesse devrait recevoir une éducation sexuelle et être experte dans les diverses manières de contenter les hommes. Il illustrera sa thèse de façon originale et étonnante. Il la trouve charmante, jolie et désirable et suggérera à un PJ masculin (et bien fait de sa personne) qu'il serait temps que celui-ci applique la devise de sa famille (celle de Luigi) envers la "Princesse".

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : Il ne peut pas la sentir. La considère comme une rabat-joie, une vieille sorcière, une laissée-pour-compte qui voudrait empêcher tout le monde de se livrer aux plaisirs inoffensifs de la chair. Il fera des suggestions extrêmement désobligeantes sur ce que les PJ pourraient faire d'elle.

Les Commandants Militaires : Ne les a jamais rencontrés et n'en connaît aucun, mais, à la première mention de l'un d'entre eux, il se lancera dans une longue histoire de pirates rentrant chez eux qui ont rencontré sur leur route la marine de guerre tiléenne. Il prétendra avoir été le Grand Amiral de la Flotte dans cette épique rencontre avec la flotte pirate (ceci est, en fait, absolument vrai) et racontera avec force détails la bataille pendant des heures si les PJ ne l'interrompent pas (il ne le prendra pas mal).

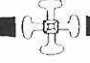
Les Sorciers : Ne les connaît pas, mais a déjà aperçu Janna Eberhauer de loin lors d'une réception à la Cour ; il suppliera les PJ de la lui présenter pour qu'il puisse tenter de la séduire. Il a certaines connaissances de Magie druidique — bien qu'il n'en parlera pas — aussi les arts de la sorcellerie ne lui sont pas totalement inconnus.

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : il n'en parlera pas en premier, mais Luigi a remarqué l'anxiété du clerc et a précisément deviné l'origine probable de celle-ci. En résumé, le Médecin pense que Ar-Ulric a goûté aux plaisirs de la chair avec une personne qui lui était en quelque sorte Défendue, bien qu'il ne s'aventurera pas à donner de nom (il n'en a pas la moindre idée). Il exprimera cette opinion avec sa manière franche et descriptive habituelle. Il n'éprouve pas de sentiments particuliers à l'égard du prêtre.

Emmanuelle Schlagen — Favorite : Il avouera franchement qu'elle a repoussé ses avances et paraîtra vraiment déconcerté par ce refus. De plus, et avant même d'être sollicité, il dira aux PJ qu'il lui avait pourtant parlé de ses préparations à base de plantes pour « soutenir la virilité », et que même cet argument n'a pas suffi. Il aura un air tout à fait innocent quand il en parlera. Il ne sait pas qu'Emmanuelle est la maîtresse du Graf et ne lui aurait pas fait d'avances s'il l'avait su.

Les Dames de la Cour : Si elles apparaissent dans la conversation, Luigi prendra un air espiègle et entendu. Il n'admettra pas facilement qu'il connait déjà "charnellement" Petra et Natasha, mais cette information pourrait lui être éventuellement soutirée.

Il sait que Kirsten Jung doit bientôt se marier (bien qu'il ne sache pas avec qui), et par conséquent ne lui a pas fait d'avances (« Les femmes mariés, d'accord, mais pas une qui va se marier, car elle doit encore être amoureuse de son homme. »). Il les apprécie toutes et dira qu'il les aime tendrement, qu'elles sont toutes très belles, que leur présence est une chose merveilleuse et qu'ils devraient tous remercier les Dieux du Bien pour des femmes comme celles-là. Il n'hésite pas à s'étaler sur le sujet.



Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : N'a jamais entendu parler de lui, bien qu'il le désapprouvera et se moquera de lui si les PJ lui en parlent.

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : Se rappelle l'avoir rencontré brièvement alors qu'il avait bien bu et qu'il était un rien mélancolique ; il venait juste de chanter le chorus dans un opéra tragique. Apprécie l'Elfe et espère le rencontrer à nouveau. Sera enchanté d'apprendre sa nature dissolue et exprimera son désir d'organiser une soirée où il inviterait l'Elfe et quelques amis, mais surtout de sexe féminin.

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : N'a jamais entendu parlé de lui et ne se souvient pas de l'avoir jamais rencontré.

Les Seigneurs des Lois : Ne les a jamais rencontrés. Connaît leur réputation et pense que Middenheim a besoin d'hommes comme eux, bien qu'il soit heureux de ne pas avoir à faire ce genre de travail. Luigi exprimera ses sentiments comme quoi les lois sur les débits de boissons de Middenheim devraient certainement être libéralisées, ainsi il pourrait faire la fête à n'importe quelle heure du jour comme de la nuit, comme cela se passe à Miragliano.



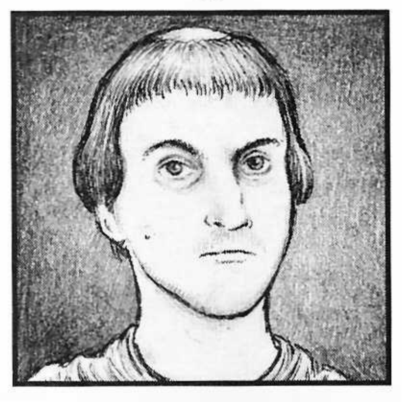
Les Seigneurs des Lois

Ces trois hommes sont vêtus en permanence de toges gris clair, et portent l'insigne doré de leur fonction (une broche en filigranes d'or formant une balance).

Reiner Ehrlich

Humain, Homme de loi

Personnalité et Apparence



Taille, 1 m 75 ; Corpulence, svelte ; Cheveux bruns (chauve au sommet du crâne) ; Yeux noisette. Reiner Ehrlich a toujours été un homme d'un tempérament calme, timide et réservé, mais d'une très grande bonté. Il se soucie que les lois votées n'aient pas de fâcheuses conséquences pour les plus pauvres et les plus défavorisés des habitants de Middenheim. Toutefois, en dépit de ses manières douces et de ses actes généreux, peu de personnes l'apprécient réellement à cause de sa nervosité perpétuelle : il s'inquiète toujours de tout et il est sujet à de graves crises de dépression.

D'un autre côté, il y a encore moins de gens qui ne l'aiment pas. Comme homme de loi, Ehrlich s'est fait remarqué pour son esprit brillant, mais aussi pour sa lenteur.

Alors qu'il ne parvient pas très bien à s'entendre avec la plupart des gens, Ehrlich possède une affinité naturelle avec les animaux. Sa maison dans la Cité abrite de nombreuses créatures, principalement des chiens, des chats et des oiseaux de volière ; pendant ses heures de liberté, Ehrlich s'occupe lui-même du bien-être de tous ces animaux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	2	4	8	45	1	46	44	65	48	44	46

Age : 41 ans **Alignement** : Bon

Compétences

Alphabétisation ; Astronomie ; Eloquence ; Emprise sur les animaux ; Etiquette ; Langage secret — Classique ; Langue hermétique — Magikane ; Législations ; Pictographie — Juriste ; Soins des animaux

Joachim Höflich (Doppelgänger)

Humain, Homme de loi

Personnalité et Apparence

Taille, 1 m 77 ; Corpulence, moyenne ; Cheveux noirs courts ; Yeux gris-vert. Des trois, Höflich est connu pour être le plus exigeant et a la réputation d'un cynique dépourvu d'humour (parce qu'il est anti-alcoolique et célibataire endurci). Il est très observateur, mais pas vraiment tolérant, en ce qui concerne la nature humaine (quand il était Procureur de la Cité, son pourcentage de succès, quand il demandait la peine capitale, était de 100%). Son esprit aiguisé en fait une nature décidée et ce qu'il déteste le plus, ce sont les gens qui hésitent.



Tous ces traits de caractère sont naturellement reproduits par le Doppelgänger. En fait, les raisons pour lesquelles Höflich a été remplacé en premier sont justement dues à ses capacités d'observation et de décision. Wasmeier savait qu'il n'avait aucune chance de tromper le véritable Höflich suffisamment longtemps, ni d'obtenir son soutien par la corruption, le chantage ou la force.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	33	4	5	11	30	2	33	43	29	29	25	36

Age : semble avoir 45 ans **Alignement** : Neutre

Compétences

Alphabétisation ; Baratin ; Calcul mental ; Eloquence ; Equitation ; Etiquette ; Evaluation ; Histoire ; Langage secret — Classique ; Législations ; Numismatique ; Pictographie — Juriste

Note : Les Caractéristiques ci-dessus sont celles du Doppelgänger, excepté pour la **Soc**, qui est égale au score original de Höflich. Le Doppelgänger a accès à toutes les Compétences d'Höflich, mais n'a que la moitié de ses chances normales de réussir ; par exemple, *Législations* requiert un Test de **Int**, ce qui ne donne au Doppelgänger que 14% de chance de succès. Le Doppelgänger essayera toujours d'éviter les situations où il pourrait dévoiler ses faiblesses.

Karl-Heinz Wasmeier

Humain, Homme de loi et Sorcier niveau 3

Personnalité et Apparence



Taille, 1 m 80 ; Corpulence, moyenne ; Cheveux bruns et mi-longs ; Yeux marrons. Wasmeier a une grande réputation d'érudit, et il est travailleur et intelligent ; c'est aussi un fin observateur. Il a l'habitude de tenir son menton dans sa main droite quand un problème le tracasse. Il pense vite et rien ne lui fait peur (du moins tant qu'il pense contrôler les événements). Il a, bien sûr, développé progressivement un caractère cruel et impitoyable, et c'est aujourd'hui un homme dévoré par la cupidité et la soif du pouvoir.

Cette soif de pouvoir est de loin la force motrice la plus importante dans la personnalité de Wasmeier. Mais, en dépit de sa grande confiance en ses propres capacités, Wasmeier s'est depuis longtemps préparé pour le jour où il pourrait avoir à quitter la Cité d'urgence — il ne tient pas à subir une conversation prolongée avec un Répurgateur ! Si Wasmeier se retrouve forcé de fuir, référez-vous au chapitre : *Arrêtez ce Traître !*, page 88.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	45	42	4	5	11	74	1	53	58	69	56	57	38

Age : 39 ans **Alignement** : Mauvais

Compétences

Alphabétisation ; Connaissance des Démons ; Connaissance des parchemins ; Connaissance des plantes ; Connaissance des runes ; Conscience de la Magie ; Equitation ; Evaluation ; Identification des mort-vivants ; Identification des objets magiques ; Identification des plantes ; Incantations — Magie Mineure, Magie de Bataille 1-3 ; Langage secret — Classique ; Langue hermétique — Magikane ; Méditation ; Pictographie — Juriste ; Préparation de poisons ; Réflexes éclairs * ; Résistance accrue * ; Sens de la Magie ; Sixième sens

Points de Magie : 44

Sortilèges

Magie Mineure
Alarme magique, Apparition de petits animaux, Don de langues, Exorcisme, Feux follets, Flammerole, Malédiction, Renfort de porte, Sons, Verrou magique, Zone de froid, Zone de silence
Magie de Bataille
Niveau 1 : Animosité magique, Aura de résistance, Boule de feu, Débilité, Immunité aux poisons, Rafale de vent
Niveau 2 : Brouillard mystique, Démolition, Panique magique, Zone de fermeté
Niveau 3 : Epée animée, Invulnérabilité aux projectiles, Pont magique

Note : Wasmeier est un individu prudent qui transporte toujours sur lui une petite bourse contenant des composants simples (non-fantastiques) plus une dent de Dragon pour le sort de *Panique magique*. Chez lui, il possède également 3 autres dents de Dragon, deux pintes de sang de Dragon (*Zone de fermeté*), et huit mèches de cheveux de Géant pour le sort *Démolition*.

Rôle

Les Seigneurs des Lois sont nommés par le Graf pour un mandat de sept années et sont chargés de le conseiller et de superviser toute la législation dans Middenheim. Les Kommissions de la Cité font leurs recommandations, ou leurs demandes, auprès des Seigneur des Lois, et l'Honorable Guilde des Législateurs assiste les Seigneurs des Lois dans l'élaboration des textes de loi. Ces textes sont ensuite présentés au Graf pour approbation et signature, après qu'il en a discuté avec ses autres conseillers (il peut rejeter n'importe quel article, ou renvoyer le projet complet à la révision).

Les Seigneurs des Lois donnent leur avis par vote unanime ou majoritaire ; dans ce dernier cas, il est impensable que le Seigneur des Lois minoritaire exprime son désaccord en public, bien qu'il y eut ce fameux cas, il y a 358 ans de cela, où un Seigneur des Lois démissionna pour protester contre une telle situation. Ils restent soigneusement à l'écart des autres PNJ principaux en ce qui concerne leurs relations personnelles, pour préserver leur impartialité de jugement. En agissant en bloc (ou à une majorité de 2 sur 3), ils exercent une puissante influence sur le Graf Boris ("3 voix").

Wasmeier et la Main Pourpre

En plus de ses fonctions officielles, Wasmeier est aussi le *Magister Magistri* de la Main Pourpre. Cette secte compte également deux autres membres de haut rang qui, avec Wasmeier, forment le Conseil Intérieur. Il s'agit de Gottfried Jarmund (un avoué apprécié et respecté) et de Erich Kalzbad (un assistant studieux du bureau du Chancelier). Les trois hommes ne s'occupent pas des activités journalières de la secte, mais, si nécessaire, ils peuvent trouver des hommes de main pour exécuter leurs ordres presque sans délai. Etant donné l'obsession de la secte pour le secret, les services plus spécialisés prennent deux jours d'organisation et seront par conséquent probablement indisponibles si l'on considère l'échelle de temps de cette aventure.

En tant que chef du Conseil Intérieur, Wasmeier est de loin le plus influent, et les deux autres ne connaissent pas grand chose de ses plans. Tout ce que Wasmeier a bien voulu leur dire est qu'il était nécessaire que tous les membres de la secte soutiennent les nouvelles taxes avec enthousiasme, même s'ils en subissent les conséquences. Gottfried et Erich ne savent pas qu'Höflich est un Doppelgänger, ni qu'ils sont destinés à devenir beaucoup plus influents si la machination de Wasmeier réussit.

Localisations

Les trois Seigneurs des Lois travaillent dans le Palais Intérieur, où ils ont des appartements (voir *Plan 4*, p 85), et possèdent également leurs maisons particulières en ville (emplacements N1, N2 et N3 sur la carte de la Cité). La maison de Wasmeier est également illustrée sur le *Plan 5*.

Au moment de l'aventure, Ehrlich s'est réfugié dans sa maison qu'il ne quitte pas. Ses seuls contacts avec l'extérieur sont les livraisons de nourriture pour lui et ses animaux.

90% du temps, Wasmeier ne sera pas chez lui, mais plutôt au Palais, ou en train de contacter ses "pions", ou encore d'assister à une manifestation du Carnaval (voir les Fiches de PNJ et le *Tableau des Attractions* pour plus de détails). Vous pouvez considérer qu'il en est de même en ce qui concerne "Höflich". Tous les Seigneurs des Lois sont soigneusement gardés lors de leurs apparitions officielles en public, et les PJ devraient simplement se rendre compte qu'il sera extrêmement difficile de les approcher.

Qu'il soit très clair que les Seigneurs des Lois constituent, en quelque sorte, les autorités législatives suprêmes de Middenheim et que ce sont des individus distants et réservés ; aucune personne ne peut obtenir une entrevue avec eux sans avoir au préalable prouvé qu'elle représente des intérêts essentiels pour Middenheim (les PJ, en tant qu'étrangers, auront du mal à remplir cette condition).

Réactions

Il est notoire que les Seigneurs des Lois n'entretiennent pas de relations "personnelles" et que leurs réactions envers les gens restent strictement sur un plan formel. Leurs rapports n'exprimeront aucune chaleur ni amitié, ni même de contrariété ou d'aversion personnelle. Les Tests de *Sociabilité* n'ont donc aucune utilité en ce qui les concerne.

Connaissances

Ehrlich est au désespoir. Il y a près de deux mois de cela, Höflich s'est approché de lui et lui a simplement dit que sa nièce Reya avait été enlevée et qu'elle serait tuée s'il ne votait pas en faveur du projet de nouvelles taxes que lui, Höflich, allait proposer. Bouleversé et effrayé, Ehrlich fit ce que l'autre voulait et, bien que Wasmeier votât contre, la règle de la "majorité" s'appliqua et le projet fut soumis au Graf avec leur approbation commune. Depuis que le Graf a donné son accord pour les nouvelles taxes, Ehrlich est resté cloîtré chez lui, suivant en cela les instructions d'Höflich de ne parler et de ne voir personne jusqu'à la fin du Carnaval ; à ce moment-là (du moins c'est ce qu'a prétendu Höflich), la nièce d'Ehrlich lui serait rendue saine et sauve. Ceci est un élément d'information crucial, car il accuse directement Höflich (conformément au plan de Wasmeier).

"Höflich" sait quels PNJ sont sous le contrôle de Wasmeier (ce dernier a dû le lui dire pour minimiser les risques de malentendus accidentels) et connait son propre rôle dans le meurtre futur du Graf et son remplacement. Il ne sait rien sur les remplacements subséquents des proches conseillers du Graf par des membres de la Main Pourpre.

Wasmeier, bien sûr, sait tout sur le plan machiavélique qu'il a lui-même orchestré. En plus de tous les détails de sa sombre machination, Wasmeier connait également l'identité des membres de haut-rang de la secte de la Main Pourpre.

Il serait plutôt regrettable que les PJ parviennent à obtenir une audience auprès de Wasmeier ou de Höflich, car ils éveilleront pratiquement à coup sûr, et immédiatement, les soupçons de Wasmeier (le Doppelgänger rapportera bien évidemment à Wasmeier ce que les PJ lui auront dit s'ils lui rendent visite). Etant donné les conséquences graves de ceci, vous pourriez souhaiter donner à vos joueurs une seconde chance, et faire en sorte que "Höflich" demande, un peu trop vivement, aux PJ : « Qui d'autre est au courant ? ». Après tout, le Doppelgänger n'est pas très futé et aimerait bien se voir attribuer les crédits pour avoir éliminer les aventuriers. Wasmeier ne fera pas la même erreur et s'abstiendra d'arrêter les PJ jusqu'à ce qu'il soit sûr de pouvoir les faire tous taire d'un seul coup.

Idées fausses

Aucune. Les Seigneurs des Lois savent exactement qui influence le Graf, bien qu'ils aient tendance à sous-estimer l'influence que la "Princesse" aurait si elle tentait de l'utiliser.

Objectifs

Ehrlich : Son premier objectif sera de suivre les ordres d'Höflich jusqu'à la fin du Carnaval. Si les PJ parviennent à pénétrer dans sa maison, ils trouveront un homme en larmes, les suppliant de partir. Même s'ils comprennent qu'il est la victime d'un odieux chantage, Ehrlich refusera de dire quoi que ce soit. Ce n'est que lorsqu'il saura que sa nièce est sauvée qu'il parlera, s'adressant directement au Grand Prêtre Ar-Ulric dans une tentative tardive pour découvrir ce qui se passe et y remédier. Les sauveteurs éventuels de sa nièce seront naturellement considérés avec gratitude.

Le refus de parler d'Ehrlich est primordial pour la bonne marche de l'aventure. En effet, sa connaissance de l'implication d'Höflich mettrait fin aux investigations des PJ. Pour des précisions supplémentaires sur le déroulement de la conclusion de l'aventure, voyez *Les Pions du Sorcier Maléfique*, à la page 80.

"Höflich" : Pour le Doppelgänger, devenir le Graf Boris semble une idée excellente et il lui tarde de la réaliser. Son seul autre objectif est de sauver sa peau si les choses tournent mal. En ce qui concerne ce dernier point, il existe un cas improbable, mais possible, où les PJ pourraient tirer quelque avantage à entrer en contact avec "Höflich". S'ils ont découvert une bonne partie de la machination de Wasmeier, ils pourraient supposer que Ehrlich a soutenu Wasmeier et que, par conséquence, Höflich est "blanc comme neige" dans cette histoire. S'ils dévoilent une bonne partie des plans de Wasmeier à "Höflich" (qu'ils croient innocent), le Doppelgänger pourrait penser que le plan est éventé et décider de fuir la ville.

Si cela arrive, Wasmeier ne disposera plus de l'influence qu'il avait jusque-là ; il n'est pas "techniquement" possible pour un seul Seigneur des Lois de faire des représentations au Graf ni d'établir de projet de loi. A moins qu'Ehrlich ne revienne sur la scène, l'influence de Wasmeier serait réduite à 1 "voix", ce qui aiderait considérablement les PJ.

Wasmeier : Les objectifs de Wasmeier en ce qui concerne Middenheim ont déjà été expliqués en détails. Son objectif secondaire sera de déjouer les éventuelles tentatives pour le stopper. Vous devrez décider à quel moment les actions des PJ deviendront "socialement visibles", au point d'attirer l'attention de Wasmeier. Des exemples de cette "visibilité" seraient de vaincre le Champion en combat singulier (car Wasmeier y perdrait une de ses sources d'influence sur le Graf Boris), ou des rendez-vous publics entre ses "victimes" (ex. : le Chancelier) et des étrangers (les PJ). Dans tous les cas, le Seigneur des Lois fera rapidement sa petite enquête sur les individus concernés. Si ce qu'il apprend éveille ses soupçons, il fera suivre les PJ pendant une journée et basera ses actions futures sur ce qui lui sera rapporté.

Par l'intermédiaire de ses "pions", il a de nombreuses possibilités : leur laisser des notes classiques du genre « Tenez vous bien tranquille, ou sinon... », attirer un des PJ à l'écart et le rosser (une tentative de meurtre pourrait éventuellement suivre ce « premier avertissement »). Cependant, de telles actions ne seront mises en place que si Wasmeier pense que les PJ ne sont que des amateurs maladroits. S'il suspecte, ou sait, que les aventuriers sont des individus habiles, il attendra la réussite de son plan pour leur opposer la pleine puissance du "Graf". C'est seulement dans le cas où les PJ s'approcheraient trop près de la vérité que Wasmeier ordonnera à ses sbires de leur tendre une embuscade et de les tuer tous. Ceci ne pourra de toute façon avoir lieu que vers la fin de la Semaine du Carnaval ; Wasmeier ne voudra pas risquer une telle attaque (avec la possibilité qu'elle puisse échouer) jusqu'à ce que ses plans soient proches d'être achevés. L'homme est très malin et ne se risquera pas dans des actions aussi extrêmes à moins que cela ne lui semble indispensable. En résumé, lorsque les PJ commenceront à obtenir des résultats, vous devrez décider ce que Wasmeier apprend, comment et ce qu'il entreprendra.

Attitude envers les autres PNJ

Note : Gardez bien à l'esprit ce qui a été dit sur les attitudes très neutres sur un plan personnel des Seigneurs des Lois entre eux.

Josef Sparsam — Chancelier : Les Seigneurs des Lois ont toujours eu des rapports formels, mais assez cordiaux, avec lui. Wasmeier tient le Chancelier sous sa coupe à cause de sa dépendance à la drogue (voir p 36).

Dieter Schmiedehammer — Champion : Seulement des contacts minimum, des manifestations modérées d'approbation, mais rien de plus. Wasmeier a fait en sorte que l'un de ses pions hypnotise Dieter afin qu'il puisse le "contrôler" (voir *Vous Sentez le Sommeil vous Envahir...*, p 73).

Rallane Lafarel — Ménestrel : Pas de rapports, mais Wasmeier et "Höflich" se méfient de lui, sachant qu'il n'est pas idiot et qu'il pourrait devenir gênant.

Katarina Tödbringer — "Princesse" : Tous les Seigneurs des Lois se sont toujours appliqués à être très corrects et très déférents à son égard. Wasmeier la considère aujourd'hui comme une source d'influence potentielle sur le Graf dont il n'a pas vraiment à s'inquiéter.

Hildegarde Zimperlich — Chaperon : Les Seigneurs des Lois se sont toujours comportés également très cérémonieusement et très correctement à son égard.

Les Commandants Militaires : Quelques réunions professionnelles ; les deux groupes restent séparés et les échanges sont rares et hautement formels. Wasmeier sous-estime leur intelligence et ne les considère pas comme une menace pour ses plans, car il connait leur répulsion pour tout ce qui touche à la politique.

Les Sorciers : Leurs rapports passent presque toujours exclusivement par Wasmeier, qui est aussi membre de la Guilde des Sorciers. Wasmeier a pris grand soin de garder de bonnes relations avec Albrecht Helseher, le Grand Sorcier, et lui a clairement laissé entendre que lui, Wasmeier, n'a pas voté en faveur de l'impôt-parchemin. Wasmeier sait que les sorciers sont malins, mais il sait aussi que personne à la Guilde ne se méfie de lui.

Le Grand Prêtre Ar-Ulric : Ont tous des rapports formels avec lui, mais Ehrlich est un peu plus proche que les autres. Wasmeier pense qu'Ehrlich et Ar-Ulric sont de bons amis (ils ne le sont pas), et que la dépression d'Ehrlich et le chantage dont il est victime pourraient pousser le Grand Prêtre à craquer nerveusement. Par conséquent, il s'intéressera de près au bien-être de ce "pion".

Emmanuelle Schlagen — Favorite : Pas de rapport et une totale indifférence, excepté, bien sûr, que Wasmeier la fait chanter indirectement. Il la considère comme une femme de caractère et sérieuse qui soutient probablement Ar-Ulric.

Les Dames de la Cour : Pas de rapports ; indifférence totale.

Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel : Pas de rapports ; ils connaissent sa réputation et le considère comme un incapable.

Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur : Le connaissent peu, et il leur est indifférent. Wasmeier, cependant, s'inquiète un peu de son amitié avec Rallane — deux Elfes ensemble forment une équipe inquiétante — mais le peu d'influence qu'ils exercent sur le Graf le rassure.

Gotthard Goebbels — Chef de Kommission : Ils le rencontrent deux fois par mois en tant que Président de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts de Middenheim — un poste important.

Ehrlich ne l'aime pas et pense qu'il est servile et ne sert que ses propres intérêts ; il pense que Goebbels n'est probablement qu'un escroc (ce qui est vrai). Wasmeier et "Höflich", bien qu'à l'origine indifférents à son égard, ont un peu favorisé leurs relations ; Wasmeier avait vaguement pensé à se servir de Goebbels comme bouc émissaire s'il y avait eu quelques problèmes au sujet des nouvelles taxes, ce qui ne semble plus être le cas aujourd'hui. Désormais, les enjeux sont bien plus élevés.

Luigi Pavarotti — Médecin du Baron : Ehrlich ne l'a jamais rencontré, et le Médecin lui est indifférent. Wasmeier et "Höflich" nourrissent quelques inquiétudes à son sujet — ce pourrait bien n'être qu'un lourdaud, mais d'un autre côté il est dangereusement imprévisible et pourrait bien causer quelque surprise. Wasmeier pourrait être tenté d'envoyer Brunhilde Klaglich et son équipe (voir *Les Pions du Sorcier Maléfique*, p 80) pour le supprimer à un certain moment selon la tournure que prennent les événements.

Les Evénements Clés

Dans cette section, certains personnages et événements majeurs sont décrits en détails. Vous devrez employez tout ou partie de ce matériel pour faire progresser l'intrigue suivant votre rythme (et celui de vos joueurs). Dans la plupart des cas, les rencontres détaillées échapperont totalement au contrôle des PJ, bien qu'ils puissent toujours y réagir suivant leurs propres choix.

Les Premières Rencontres

Les premières actions des PJ devraient essentiellement consister à rencontrer les différents PNJ de hautrang de Middenheim. Le résultat de ce premier contact avec un PNJ particulier va déterminer (en partie) la nature de leurs prochaines interactions. En premier lieu, les aventuriers devront décider de la meilleur tactique d'approche, car il existe plusieurs manières d'y parvenir.

La première passe par le canal officiel. Nombre de ces PNJ ont des fonctions qui sont directement liées à la bonne marche de la Cité et devraient théoriquement être accessibles aux personnes ayant des motivations sérieuses. En pratique, cette procédure officielle donnera lieu à un rendez-vous, entre 2 et 9 jours plus tard ; ce qui fera probablement un trop long délai en ce qui concerne cette aventure.

La seconde méthode consiste à se "heurter" au PNJ en question lors d'un événement public, par exemple à l'Opéra ou au tournoi de tir à l'arc. C'est une tactique plus "naturelle" pour les PJ, puisqu'ils n'auront pas à s'inventer de couvertures plausibles. C'est pour cette raison que vous avez accès à tous les déplacements des PNJ principaux durant la Semaine du Carnaval.

La troisième façon de rencontrer les PNJ est de "tomber dessus par hasard" ; les PJ pourraient croiser les PNJ au cours de leurs pérégrinations dans la Cité. Ce qui suit vous donne des exemples de "rencontres accidentelles". Vous pouvez les utiliser pour redonner vie à une séance de jeu par trop improductive, mais faites le avec parcimonie, ou les PJ pourraient simplement décider d'attendre les prochaines rencontres. Certains PNJ, comme le Champion du Graf, ne sont pas inclus dans ces exemples, car ils sont très faciles à approcher dans le cours normal de l'aventure.

Chancelier Sparsam

Le Chancelier ne sortira pas beaucoup pendant le Carnaval. La plupart des manifestations ne l'intéressent pas et il ne voudra pas non plus se montrer là où des Nains pourraient le reconnaître. Il a reçu des plaintes de tous les groupes affectés par les nouvelles taxes, mais les Nains deviennent de plus en plus grossiers.

Les PJ pourraient avoir l'occasion de l'approcher serait alors qu'il est en train de fuir devant une bande de Nains revendicatifs. Les aventuriers pourraient alors être attirés par le bruit de l'incident, ou par la vue du Chancelier en train de courir à travers les rues de la ville en tentant d'esquiver une pluie de fruits pourris. Si les PJ "sauvent" Sparsam, il se montrera très reconnaissant. Naturellement, si le groupe compte un Nain parmi ses membres, les PJ pourraient tourner ceci à leur avantage et s'arranger pour organiser un sauvetage "bidon" tandis que le PJ Nain fera semblant d'agresser bruyamment et violemment Sparsam.

Sparsam peut aussi être rencontré grâce à son intérêt pour les antiquités. Si les aventuriers savent à quoi il ressemble, ils pourraient le reconnaître dans une salle des ventes. Il sera intéressé par un objet en particulier, mais fera également monter les enchères des autres afin de masquer son intérêt. Surenchérir sur le Chancelier peut s'avérer coûteux, car, bien que riche, il est avare et abandonnera la vente lorsque le prix dépassera la valeur de l'objet de 10% (par exemple, à 110 CO pour un objet en valant 100). Une conversation plaisante (et soutenue correctement !) sur les antiquités, commencée dans une salle des ventes, pourrait donner lieu à une invitation pour venir admirer la collection personnelle de Sparsam.



"Princesse" Katarina

Etant donné le contingent de Chevaliers chargés de garder la "Princesse", celle-ci sera un PNJ difficile à rencontrer. Seul un entourage très sécurisant (la très haute société) permettra l'absence de son "armée privée". Et encore, son Chaperon sera toujours là, et fera de son mieux pour être un obstacle efficace.

Si les PJ s'entendent bien avec le Ménestrel de la Cour, il organisera certainement une petite soirée où les PJ seront invités. La "Princesse" viendra en visite pour une demi-heure et si Rallane apprécie un PJ Humain qui a une belle apparence, il s'arrangera pour distraire l'attention du Chaperon afin de permettre à ce PJ d'approcher la "Princesse" — il ferait bien d'avoir soigneusement préparé ce qu'il va lui dire ! Le Chaperon sera de retour à son poste cinq minutes plus tard. La façon dont Katarina réagira à son prétendant vous regarde, mais le "coup de foudre" pourrait compliquer la suite de l'aventure.

Chaperon Zimperlich

La plupart du temps, elle accompagnera sa jeune protégée, mais vous pourriez souhaiter que les PJ apprennent que son goût prononcé pour l'inhabituel la fera se rendre seule au spectacle des Cracheurs de feu, le jour du Backertag (Jour 4).

Chevalier Eternel Prunkvoll

Siegfried déambule souvent dans les rues de la ville, en ne faisant rien de plus que de se comporter comme un Chevalier Eternel. Si les PJ sont impliqués dans une quelconque petite rixe ou autre — sauf si cela se passe dans les bas-quartiers — vous pourriez souhaiter que le Chevalier Eternel intervienne, mais vérifiez que cela ne se déroule pas pendant qu'il assiste à une manifestation.

Siegfried pourrait également s'avérer utile si le groupe est pris en embuscade, car sa seule présence fera fuir bon nombre d'assaillants. Bien sûr, les PJ pourraient croire que le Chevalier a monté toute cette histoire pour pouvoir les "secourir", mais quelques minutes de conversation devraient les convaincre qu'il n'est assurément pas l'homme qu'ils recherchent — à moins que...?

"Herr Doktor" Pavarotti

Chaque fois que les PJ seront dehors à une heure avancée de la nuit, ils pourraient rencontrer cet individu extraordinaire alors qu'il rentre chez lui après une folle nuit en ville. Tout PJ féminin séduisant (y compris une Naine) attirera immédiatement son attention, et une attitude favorable de la part des PJ (ils lui offrent un repas ou un coup à boire) pourrait faire qu'il les invite tous à la réception de plein air des Jardins Royaux !

L'Espionne : Nastassia Hess

Les Caractéristiques sont données pour ce PNJ, suivies par une explication sur la façon éventuelle de l'utiliser dans cette aventure.

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 68 ; Corpulence, moyenne ; Cheveux auburn ; Yeux gris. Nastassia est dotée d'une intelligence aiguë et d'un sens très fin de l'observation. Elle se tient toujours sur ses gardes et elle est très experte pour faire parler les gens (sur eux ou sur les autres). Elle est perspicace, sait garder pour elle ses propres opinions et manipule les autres avec facilité et sans qu'ils s'en doutent. Elle est passé par un grand nombre de carrières différentes et a voyagé à travers tout le Vieux Monde ; elle peut parler tous les dialectes du Vieux Monde.

Nastassia est le lieutenant de confiance du Baron Heinrich Tödbringer, le fils aîné du Graf Boris. Ce dernier assume la responsabilité de nombreuses missions diplomatiques depuis que les forces de son père ont commencé à décliner. Pendant la durée de cette aventure, Heinrich est en mission à Salzenburg. Cependant, il a chargé Nastassia de rester à Middenheim pour garder un œil sur les gens et les événements.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	51	57	3	5	11	54	2	53	47	59	72	34	77

Age : 37 ans (en paraît 32) **Alignement** : Neutre

Compétences

Alphabétisation ; Bagarre ; Baratin ; Camouflage urbain ; Chance ; Charisme ; Comédie ; Corruption ; Crochetage des serrures ; Cryptographie ; Déguisement ; Déplacement silencieux urbain ; Eloquence ; Equitation ; Escalade ; Escamotage ; Esquive ; Etiquette ; Evaluation ; Filature ; Fuite ; Imitation ; Jeu ; Linguistique ; Sens de la répartie ; Séduction ; Sixième sens ; Spécialisation — Armes de parade

Possessions

Cotte de mailles à manches magique +2 (3 PA — Tronc/Bras/Jambes) ; Cagoule de mailles magique +2 (3 PA — Tête) ; Dague magique +10 au toucher et +2 aux dommages (**I** +10 ; ***CC** +10* ; *D pas de malus* ; Prd -20) ; Brise-lames (D -2 ; Prd -10) ; *Amulette de Cuivre trois-fois-béni* (voir **WJRF**, p183) ; *Potion de compréhension des Langues* ; *Potion d'Invisibilité* (voir **WJRF**, p189) ; 20 CO (sur elle — considérez qu'elle peut se procurer 1000 Couronnes en moins d'une heure) ; Pigeons voyageurs (dans sa maison) ; Laissez-passer authentique pour le Palais Intérieur.

Comment utiliser Nastassia dans cette aventure

Les PJ n'en entendront pas parler pour la simple et bonne raison que personne ne sait qui elle est, ni pour le compte de qui elle travaille. Elle possède sa propre maison à Middenheim et n'est jamais vue en compagnie d'Heinrich. Son rôle consiste à sortir la nuit, à frayer avec ceux qui sont à la limite des sphères gouvernementales et diplomatiques et à apprendre le plus possible pour le rapporter à Heinrich. Elle passe une bonne partie de son temps en compagnie d'employés administratifs qui aiment à se vanter de leur travail pour impressionner une femme aussi attirante. Elle possède ses propres contacts et espions dans plusieurs grandes villes de L'Empire, et aussi dans les Cités-Souveraines de Tilée. Elle est également parfaitement capable de dérober des documents et d'entreprendre d'autres activités clandestines si nécessaire.

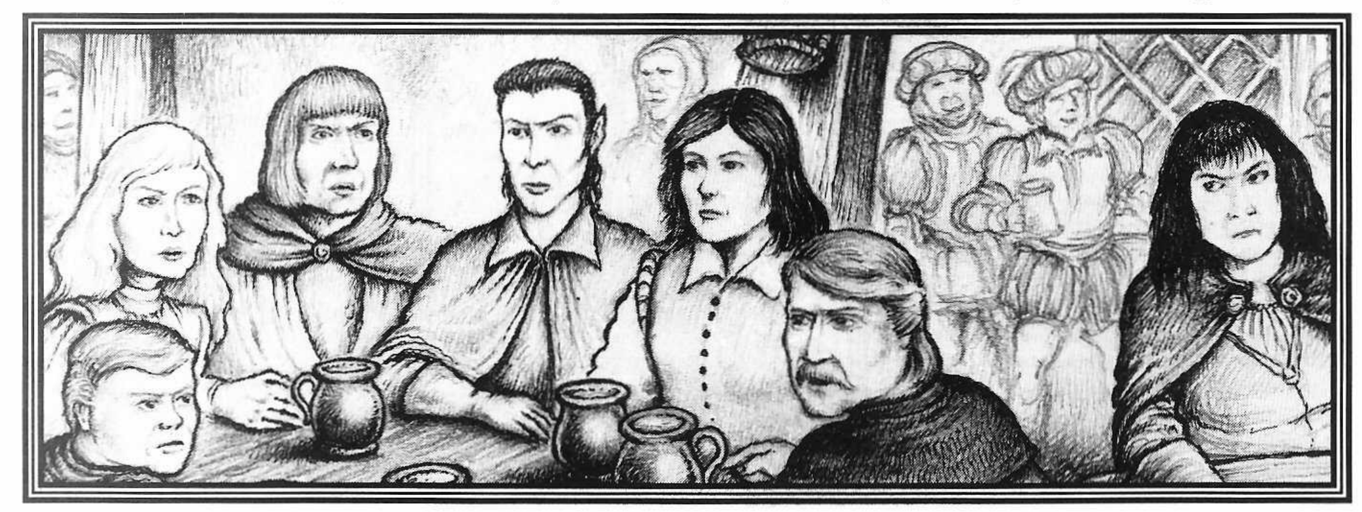
L'objectif recherché en introduisant Nastassia est très simple : si les joueurs se retrouvent vraiment dans un pétrin inextricable, vous pouvez vous en servir comme PNJ "invisible". Son rôle en tant qu'espionne d'Heinrich indique qu'elle est bien placée pour avoir accès à toutes sortes de ragots mineurs, y compris ceux concernant les activités des PJ. Son intuition lui dira que quelque chose est en train de se passer et elle décidera d'enquêter indirectement, en se servant si possible des aventuriers, afin de rapporter toute information concrète qu'elle obtient à Heinrich.

En ce sens, elle peut laisser aux aventuriers des notes utiles (et anonymes), des messages, etc. Afin de leur laisser *quelques* mystères à éclaircir, elle ne sait rien sur l'intrigue centrale de cette aventure, mais a simplement eu vent de quelques comportements étranges de certains PNJ principaux. Vous devrez faire en sorte d'utiliser ses suggestions avec parcimonie, en vous rappelant que l'attribution des PE (voir p 93) devra être ajustée pour prendre en compte cette aide supplémentaire.

Vous pouvez décider, par exemple, qu'elle connaît les choses suivantes :

- Ar-Ulric et la Favorite ont une liaison, et le Grand Prêtre a l'air vraiment inquiet depuis quelque temps ;
- Le Chancelier est un toxicomane, et Brunhilde Klaglich, qui est son fournisseur sous le pseudonyme de "Frau Kenner", achète la drogue dans un endroit appelé "La Fosse" ;
- On peut faire confiance à Luigi Pavarotti (elle l'a rencontré lors d'un voyage en Tilée) ;
- Et ainsi de suite.

Ne dispensez ce genre d'informations que si cela s'avère absolument nécessaire ; en espérant que les joueurs vont commencer à trouver des pistes et qu'ils n'auront plus besoin de "suggestions".



Il est évident que Nastassia ne prêtera son concours aux aventuriers que si elle pense qu'ils essayent vraiment de faire quelque chose d'utile et de constructif au sujet des problèmes de Middenheim. Considérez qu'elle s'assiéra parfois près d'eux dans une taverne pour surprendre leur conversation. Elle est aussi parfaitement capable de louer une chambre contiguë à la leur pour pouvoir écouter à travers la cloison. Elle est pleine de ressources !

Vous Sentez le Sommeil vous Envahir...

Ce chapitre détaille la possibilité, pour les PJ, de découvrir que Dieter a été hypnotisé afin de soutenir les nouvelles taxes, et de tenter d'annuler les effets de cette hypnose. S'ils y parviennent (et si Dieter est toujours le Champion du Graf), les PJ auront fait basculé un des pions de Wasmeier dans leur propre camp. Bien que Dieter n'ait qu'une influence modeste, ce gain pourra être productif.

La découverte

Les PJ peuvent suspecter qu'il y a quelque chose d'irrationnel dans le comportement de Dieter, à propos des nouvelles taxes, simplement en discutant avec lui.

Comme il a déjà été détaillé dans le chapitre consacré à Dieter (p 38), le Champion a été hypnotisé pour dire certaines choses chaque fois qu'il est interrogé au sujet de ces taxes. Vous devriez vous familiariser avec ces phrases toutes prêtes avant de jouer.

Quand il discute de sujets apparentés — par exemple, des Nains en général — Dieter n'est pas sous la contrainte hypnotique et les PJ pourront s'apercevoir qu'il se contredit. S'il est interrogé à ce sujet, Dieter ne trouvera pas que ses propos sont incompatibles.

Il vous appartient de jouer cette rencontre très soigneusement ; d'un côté l'esprit de Dieter a été "falsifié", mais d'un autre les effets ne sont pas vraiment apparents. Si les joueurs ont des difficultés à comprendre, vous pouvez autoriser le personnage le plus intelligent à tenter un Test de **Int** afin de remarquer un changement subtil dans le comportement de Dieter lorsqu'il parle des taxes — un regard vitreux, une légère absence d'émotion dans la voix, etc. Si un PJ possède la Compétence *Hypnotisme*, il ou elle reconnaîtra l'état de transe hypnotique et saura ce qu'il faut faire (voir *Comment dés-hypnotiser Dieter*, p 74).

Une dernière indication pour les joueurs très lents à la détente — et ceci peut arriver — pourra apparaître si Dieter est complètement saoul. Juste avant de sombrer dans l'inconscience, les effets de l'alcool annuleront temporairement ceux de l'hypnose, et Dieter pourra parler des taxes suivant ses convictions profondes — même s'il est quelque peu bredouillant. Cependant, lorsqu'il sera désoûlé, les suggestions hypnotiques seront de nouveau opérationnelles.

Que faire ?

Si l'on considère que les aventuriers ont réalisé que Dieter est sous l'emprise d'un charme ou d'un contrôle mental, ils voudront probablement tenter d'y remédier.

Questionner Dieter pendant qu'il est ivre ne leur donnera que peu d'informations ; dans cet état, le Champion peut à peine s'exprimer, et il lui est plutôt difficile de se rappeler qui l'a hypnotisé. Si un PJ est compétent en *Hypnotisme*, ou est Médecin, vous pourrez alors lui révéler que les symptômes de l'état du Dieter correspondent à ceux d'un individu hypnotisé (s'ils ne l'ont pas déjà deviné). Pour contrer ceci, les PJ devront gagner le concours d'une personne possédant la Compétence *Hypnotisme*. Si aucun d'entre eux ne la possède, il existe plusieurs sources vers lesquelles les aventuriers peuvent se tourner :

Les bateleurs du Carnaval

Cette solution comporte certains risques, car la personne choisie peut ne pas être digne de confiance — après tout, les hypnotiseurs ont tendance à être des charlatans qui en retirent un rapide profit. Mais trouver un véritable hypnotiseur ne doit pas s'avérer trop difficile si les PJ sont disposés à se renseigner à son sujet. Considérez cet individu comme un Bateleur ou un Charlatan standard qui possède la Compétence *Hypnotisme*. Un nom comme celui de "Dr Woldo Zeggesmund" conviendra parfaitement. Le prix initial demandé pour une "dés-hypnose" sera de 10 CO, et passera à 20 CO si Woldo apprend l'identité de son client, voire même à 80 CO si Dieter n'est manifestement pas volontaire (voir plus loin).

La Guilde des Médecins

La Guilde des Médecins de Middenheim (emplacement 12) est un peu tatillonne en ce qui concerne les membres qu'elle accepte, et le Conseil de la Guilde considère plutôt l'hypnose comme un remède de charlatan. Cependant, si les PJ ne parviennent pas à trouver un hypnotiseur ailleurs, et s'ils se montrent prudents dans la façon dont ils présentent les choses à la Guilde, leur requête pourra être accueillie favorablement. Le prix initial sera de 20 CO, qui sera doublé une fois que le Médecin réalisera à qui il a affaire.

Le Temple de Shallya

S'ils présentent leur histoire convenablement (peut-être en expliquant qu'il s'agit d'un ami souffrant de troubles mentaux semblant avoir été provoqués sous hypnose), les PJ pourront bénéficier des services de Maria Ferberg qui — bien qu'encore novice — possède d'excellents pouvoirs d'hypnotisme (-10 au Test de **FM** de Dieter, +10 au sien). Bien qu'aucune rétribution ne soit exigée pour ses services, une donation au temple sera la bienvenue.

Le bon docteur

Si les PJ commencent à chercher une personne qui pourrait dés-hypnotiser Dieter, l'un d'entre eux pourrait éventuellement avoir vent d'une rumeur (à la Guilde des Médecins, par exemple) comme quoi l'amélioration du Baron Stefan serait due à une puissante influence hypnotique exercée par Luigi Pavarotti. Ils peuvent ainsi se retrouver face à un dilemme.

Premièrement, ils pourraient en conclure que Pavarotti est responsable de l'état de Dieter. Ils pourraient même croire que le Médecin est l'influence maléfique qui est derrière toute cette intrigue, et essayer de lui créer des problèmes. Ce serait s'aliéner un allié potentiellement puissant, mais, si elle est isolée, cette erreur ne devrait pas empêcher la réussite de l'aventure.

D'un autre côté, ils pourraient ne pas suivre cette fausse piste, et essayer plutôt d'obtenir un entretien avec Luigi afin de tenter de le convaincre de soigner Dieter, en plus de le sonder pour obtenir d'éventuelles informations. Si "Herr Doktor" réalise que le Champion



a bien été hypnotisé, il commencera à s'intéresser activement à la situation, et pourra s'avérer d'une aide considérable.

Les autres PNJ principaux

En plus de ces possibilités, les PJ pourraient souhaiter discuter du problème avec l'un, ou plusieurs, des amis de Dieter : Rallane, Allavandrel, ou sa fiancée, Kirsten Jung, par exemple.

Ils seront enclin à approuver tout ce que les PJ suggéreront, tant que ceci ne présentera aucun risque pour leur ami. Cela signifie qu'aucun d'eux ne permettra que Dieter ne soit soumis au bon vouloir d'un hypnotiseur choisi au hasard parmi les bateleurs du Carnaval. Seule Kirsten sait que le Médecin du Baron est réputé pour ses pouvoirs hypnotiques, mais elle sera plutôt réticente au fait que son fiancé puisse être si dépendant de Luigi — et pourrait avoir besoin d'être convaincue.

Comment dés-hypnotiser Dieter

Dieter n'aura pas très envie d'être hypnotisé, mais si les PJ parlent à certains de ces amis (Rallane, Allavandrel et Kirsten), il pourra éventuellement se laisser convaincre, mais à contrecœur.

Si la persuasion échoue, les PJ pourraient rendre Dieter modérément ivre, pour qu'il ne soit pas conscient du contact hypnotique initial. Notez que Maria Ferberg n'hypnotisera personne sans son accord, à moins que ses supérieurs ne le lui ordonnent. La description suivante considère que Pavarotti est l'hypnotiseur ; c'est un PNJ principal et enclin à agir de sa propre initiative. Le processus restera le même si c'est un PJ, ou un autre PNJ, qui hypnotise.

Une pièce sombre et calme sera nécessaire. Ceci pourra facilement s'arranger ; Rallane sera heureux de proposer son arrière-salle, par exemple. Luigi fera asseoir Dieter confortablement et lui demandera de fixer ses yeux sur un médaillon en argent (qui pend à une chaîne que Luigi balancera devant son visage). Puis Luigi murmurera d'une voix monotone...

« Regardez le disque, le disque et écoutez ma voix. Ecoutez ma voix. Vous ne voyez que ce disque, regardez le se balancer doucement. Vous ne voyez que le disque ; vous n'entendez que ma voix. Et plus le disque se balance, et plus vos paupières vous semblent lourdes, lourdes. Vos yeux se ferment et vous sentez petit à petit le sommeil vous envahir. Vous êtes bien, vous écoutez ma voix et vous sentez le sommeil vous envahir... »

Cela se poursuit encore pendant quelques minutes. Après ce laps de temps, Dieter sera profondément hypnotisé et ne réagira qu'aux seules suggestions de Luigi.



Le Médecin demandera alors aux PJ ce qu'ils veulent. Il pourra essayer d'annuler toute influence existante, ou d'abord poser une ou plusieurs questions (voir **WJRF**, p52).

Il signalera que l'amnésie due à l'hypnose ne peut être surmontée qu'en état de transe et que c'est le meilleur moment pour poser des questions.

La suggestion initiale est affaibli, aussi toute tentative pour l'effacer réussira automatiquement. Les détails précis de ce que Luigi peut "extraire" de l'esprit de Dieter dépendent avant tout de ce qu'il lui demande. Nous considérons ici que les PJ auront discuté au préalable avec le Médecin de ce qu'ils souhaitent lui demander — après tout, ils auront dû donner à Luigi des raisons de se servir de ses pouvoirs pour les aider.

Certaines questions, parmi les plus probables, vous sont détaillées ci-dessous, mais vous devrez improviser les réponses aux autres requêtes. Les informations en italiques peuvent être utiles.

Quand ? « Il y a environ deux mois. »

Où ? « Au Bateau-Théâtre. » (Grand Park)
Dieter est sorti en ville et a fini, à moitié ivre, dans cet établissement de bonne qualité. Alors qu'il était seul dans un coin tranquille, une jeune femme s'est approché de lui.

Qui lui a parlé ? « Charlotte. »
Si elle est présente, Kirsten n'aimera pas cette réponse.

De quoi avait-elle l'air ? « Attirante. »
Kirsten aimera encore moins cette réponse.

Décrire "Charlotte" : « Chevelure rousse, yeux verts, dans les 25-26 ans, environ 1 m 65 et de corpulence moyenne. Elle avait un accent bretonnien. »

Il s'agissait de Brunhilde Klaglich déguisée.

Qu'est ce qu'elle lui a dit de faire ? A ceci, Dieter répétera, à la suite, toutes les phrases détaillées dans le chapitre le concernant (p 38).

Après avoir posé les questions qu'il pouvait (lorsque Dieter ne peut plus répondre), Luigi proposera alors d'effacer toute trace des précédentes suggestions hypnotiques et d'implanter dans le cerveau de Dieter une suggestion puissante qui l'empêchera d'être à nouveau hypnotisé par la même personne, si cela devait arriver. Cette dernière capacité ne pourra être entreprise par aucun autre hypnotiseur ; elle fait partie des connaissances et facultés personnelles de Luigi.

Ses effets dureront entre une et quatre semaines. Kirsten acceptera si elle est présente. Le processus prendra plusieurs minutes au Médecin.

Après l'hypnose

Dieter ne sera pas capable de se rappeler quoi que ce soit sur cette séance, mais aura le vague souvenir d'avoir été hypnotisé avant.

Si Maria est l'hypnotiseur, elle retournera à son Temple et ne parlera pas de l'incident. Woldo (ou tout autre bateleur) gardera probablement le silence sur cette affaire : il est dangereux de se mêler des histoires des "grands". Mais vous pouvez toujours faire en sorte qu'il demande un peu d'or supplémentaire.

Luigi sera très intrigué par tout ce qu'il aura appris. Il n'appréciera pas que quelqu'un ait pu exercer un contrôle hypnotique sur un homme aussi respectable, bien qu'il reconnaisse, à contrecœur, que c'était du bon travail. Il réalisera, naturellement, qu'il se prépare des choses plutôt suspectes et n'en sera que mieux disposé envers les PJ — mais ses objectifs à leur sujet (p 65) s'appliqueront toujours.

La réaction éventuelle de Dieter est importante. Le fait de réaliser qu'il a été hypnotisé pour soutenir les nouvelles taxes le rendra furieux. Mais il se rangera dorénavant aux côtés des PJ quand ils tenteront d'obtenir le plus possible de sources d'influence.

S'il a déjà été vaincu en combat, et n'est plus le Champion du Graf, il ne sera plus en mesure d'appuyer les PJ avec son influence, mais il les aidera certainement de son mieux. Tout PNJ, ami de Dieter, qui aura vu ou appris ce qui s'est passé plus haut, sera également bien disposé à l'égard des aventuriers, et leur proposera son aide en reconnaissance de ce qu'ils ont fait.

Se renseigner au Bateau-Théâtre ne donnera aucun résultat. Dieter y va souvent et sa présence n'a rien de remarquable. De plus, "Charlotte" a pris soin de ne pas attirer l'attention sur elle et ne s'est pas approchée du Champion avant son installation dans une de ces loges protégées des regards indiscrets. La seule indication importante qu'ils pourront en retirer sera que ce n'est pas Luigi Pavarotti qui a hypnotisé Dieter.

Si le groupe le suspectait sur ce point, les faits parlent en sa faveur ; si Luigi était derrière tout ça, n'aurait-il pas été capable d'hypnotiser Dieter lui-même, et dans un endroit moins public ?

Le Chaos Frappe la Nuit

Ce chapitre décrit un événement facultatif que vous pouvez utiliser si vous le souhaitez — par exemple, si vos joueurs trouvent les choses trop faciles, ou s'ils brûlent du désir de se battre. Si vous décidez d'utiliser cet événement, celui-ci devra se dérouler une heure environ avant l'aube de n'importe quel jour antérieur au Festag (Jour 8). La bande de créatures détaillée ici est nombreuse et relativement puissante ; vous pouvez toujours en modifier le nombre (ou la composition) pour que cela constitue un véritable défi pour les aventuriers, mais sans que cela soit un obstacle insurmontable.

Evénements récents

Il y a une bande du Chaos dans la Cité ! Ces créatures ont passé ces dernières semaines à camper non loin de Middenheim, attendant l'ordre de ramener Reya Ehrlich, la nièce de 11 ans du Seigneur des Lois Ehrlich. Comme il a déjà été précisé dans *L'Intrigue* (p 8), Reya a été enlevée dans la ferme de ses parents par la bande. Le plan tortueux de Wasmeier prévoit que le cadavre de la petite fille sera retrouvé dans la cachette de Klaglich (p 83), et c'est pourquoi l'enfant doit être amenée secrètement dans la Cité.

Le chef de la bande, un Skaven appelé Snikkit, devait donc faire passer la fillette en fraude dans la Cité et la remettre entre les mains de Klaglich contre 100 Couronnes. Malheureusement, le reste de la bande n'a pas confiance en son chef pour ce qui concerne son retour avec l'or, et a insisté pour l'accompagner. Ils se sont donc rendus au repaire de Klaglich en passant par les égouts et ont bien remis leur "paquet" comme convenu ; mais ils ont été découverts tandis qu'ils tentaient de repartir. « *Il y a des bêtes dans les égouts !* » — et la Garde, alertée, commença à leur donner la chasse dans les conduits souterrains.

Dans la poursuite qui s'ensuivit, la bande traversa une partie de la Cité, mais Snikkit sentit que les mailles du filet étaient en train de se resserrer dangereusement. Leur seule chance était de remonter à la surface, de prendre des otages et d'essayer de forcer leur chemin par la menace. C'est pourquoi la bande sortit par une bouche d'égout et pénétra dans le bâtiment le plus proche : l'auberge "Les Armes du Templier" !

Confusion dans l'auberge

La première chose dont les PJ auront conscience sera des cris et des hurlements en provenance de la grande salle de l'auberge. Ils disposeront alors d'environ une minute (10 Rounds) avant que la porte de leur chambre soit défoncée violemment et qu'ils se retrouvent face à deux Hommes-bêtes. Jouez cette minute en temps réel ; comptez une minute à partir du premier cri et rajoutez pendant ce temps divers bruits comme des hurlements, des chocs, des bruits de pas dans l'escalier, etc. Si les joueurs en viennent à s'apostropher bruyamment et confusémment, c'est que tout se déroule normalement.

Vous noterez le temps qu'il faut aux PJ pour commencer à réagir. Ils auront le temps de saisir une arme et de mettre une pièce d'armure (cagoule, casque, bouclier) — mais il leur sera impossible de revêtir une armure complète, ou encore de lancer plus d'un sort par enchanteur présent.

Si les PJ sont prêts rapidement, cela leur donnera le temps de s'occuper de plusieurs éléments de la bande, pendant qu'ils sont encore en train de fouiller l'auberge par paire à la recherche d'otages. Cela les aidera grandement dans toute confrontation ultérieure.

Les créatures sont en train de rassembler tous ceux qu'ils ont trouvés dans la grande salle avant de les ligoter. Ceux qui n'offrent pas de résistance ne seront pas blessés ; la bande a besoin d'otages vivants. La plupart des clients de l'auberge fuiront plutôt que de combattre. C'est à vous de déterminer ceux qui sont capturés et ceux qui parviennent à fuir. Nous vous suggérons néanmoins de faire en sorte que la cuisinière Halfeling, Tiasmara (p 17), soit capturée ; cela empêchera Uli et son personnel d'intervenir.

Rappelez-vous qu'il s'agit d'une situation très explosive, et soyez prêt à improviser. La plupart de ces créatures sont aussi nerveuses que les otages et peuvent subitement devenir violentes — ou avoir les nerfs qui lâchent et vouloir s'enfuir — et ceci à tout moment. Vous devrez vous assurer que Snikkit combattra jusqu'à la mort, ou qu'il parviendra à s'enfuir par les égouts — il ne doit pas être capturé vivant.



La bande du Chaos

Snikkit — Champion Skaven

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	43	17	4	3	7	50	1	24	24	24	18	29	14

Snikkit a une chemise de mailles (1 PA — Tronc) et un bouclier (1 PA, partout) ; il est armé d'un épieu et d'une dague. Il n'a qu'un seul œil, ce qui explique son faible score en **CT**.

3 Guerriers Skavens

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Deux de ces guerriers sont armés d'une hallebarde, et le troisième d'un gourdin et d'une dague. Aucun d'eux ne porte de protection.





8 Hommes-Bêtes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Les Hommes-bêtes sont équipés comme suit :
Homme-bête 1 : deux épées, pas d'armure ;
Homme-bête 2 : deux épées, pas d'armure ;
Homme-bête 3 : chemise de maille (1 PA — Tronc), gourdin, cornes * ;
Homme-bête 4 : épée, pas d'armure ;
Homme-bête 5 : gilet en cuir (0/1 PA — Tronc), hache à 2 mains ;
Homme-bête 6 : hallebarde, deux dagues, pas d'armure ;
Homme-bête 7 : épée, pas d'armure ;
Homme-bête 8 : plastron de cuirasse (1 PA — Tronc), bouclier (1 PA, partout), épée.

* cet Homme-bête bénéficie d'une *attaque de corne* en plus de son attaque normale.

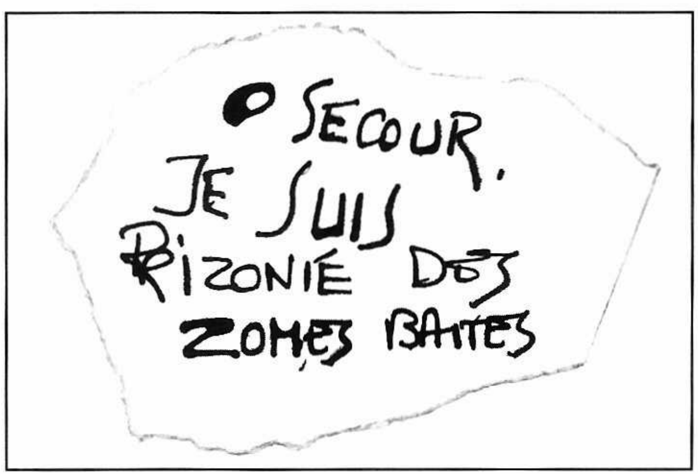
3 Gobelins

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Les Gobelins sont équipés comme suit :
Gobelin 1 : cotte de mailles à manches, bouclier et casque (2 PA, partout), épée ;
Gobelin 2 : chemise de mailles et casque (1 PA — Tronc et Tête), épieu ;
Gobelin 3 : gilet de cuir (0/1 PA — Tronc), casque (1 PA — Tête), épieu.



Le Gobelin N° 1 porte aussi une poupée en chiffon qui appartenait à la fillette. Un morceau de papier est caché dans les vêtements de la poupée, sur lequel un message est inscrit grossièrement, dans ce qui semble être une écriture d'enfant :



Celui-ci est reproduit sur le *Document 1*.

Note sur les armes : Les épieux et les hallebardes sont difficiles à manier dans l'espace confiné de l'auberge : **I** -20, **CC** -10. Les modificateurs normaux s'appliquent sur toutes les autres armes (**WJRF**, p120).

Une main secourable

Si les PJ ont quelques difficultés, vous pourriez vous arranger pour que certains clients de l'auberge prennent part à l'action. Deux possibilités vous sont fournies ci-dessous :

Erina Eberhauer — Sorcier Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	27	33	4	2	7	38	1	35	32	51	51	44	46

Age : 27 ans **Alignement** : Neutre

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Astronomie ; Connaissance des parchemins ; Connaissance des runes ; Identification des plantes ; Incantations — Magie Mineure, Magie de Bataille 1 ; Langage secret — Classique ; Langue étrangère — Eltharin ; Langue hermétique — Magikane ; Sens de la Magie ; Commérage

Points de Magie : 18

Sortilèges
Magie Mineure
Alarme magique, Malédiction, Sommeil, Verrou magique
Magie de Bataille
Niveau 1 : Aura de résistance, Boule de feu, Débilité, Guérison des blessures légères, Vol

POSSESSIONS
Elles sont toutes dans sa chambre ; elle est vêtue d'une simple chemise de nuit et n'aura eu le temps que de se saisir d'un sac de composants de sorts.

Erina ne prendra pas le risque d'aller au contact, préférant employer des sorts comme *Débilité* ou *Boule de feu* (si possible) pour aider les PJ. Elle sera également prête à utiliser son sort de *Guérison des blessures légères*. Elle a échappé aux Hommes-bêtes en se servant de son sort de *Vol* dès qu'elle a entendu la combat, mais peut réapparaître de manière inattendue.

Lorsque les combats seront terminés, les PJ pourront remarquer la ressemblance frappante qui existe entre Erina et Janna Eberhauer,

le Substitut du Grand Sorcier (p 49) — les PJ qui auront déjà vu Janna devraient réussir un Test de **Int** pour s'apercevoir de la ressemblance. Il s'agit en fait de la jeune sœur de Janna, qui s'est arrêtée pour la nuit à l'auberge avant de lui rendre une visite surprise. Bien qu'elle n'admette pas ses liens de parenté avec le Substitut du Grand Sorcier (car il y a trop de gens qui réclament des faveurs), elle parlera des PJ à sa sœur, s'ils se sont bien débrouillés pendant cet incident.

Golthog — Ogre Mercenaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	17	4	5	17	30	2	18	18	14	18	29	10

Age : 14 ans **Alignement** : Neutre

Compétences

Coups assommants ; Coups puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage secret — Jargon des Batailles ; Langue étrangère — Occidental ; Spécialisation — Armes de poing

Possessions

Chemise de mailles (il dort avec !) et casque (1 PA — Tête & Tronc) ; Coups-de-poing ; Masse d'armes ; 25 CO, 17/4.

Golthog est venu à Middenheim pour se joindre à la bande de mercenaires de Baumann (voir *Rumeurs*, p 14) et il est resté aux Armes du Templier surtout parce que Uli n'a pas osé le renvoyer. Avant de s'engager, il a préféré saisir l'occasion de voir un peu le Carnaval — particulièrement les événements qui impliquent de bien manger et de bien boire. Naturellement Golthog ne considérera même pas la possibilité de se rendre.

Pendant le combat, l'Ogre se battra avec entrain, en mugissant des encouragements aux PJ du genre: *« Du nerf, "gamins". Rentrez-leur dans le lard ! »*. S'il est particulièrement impressionné par la façon dont les "gamins" se comportent durant le combat, il pourra être convaincu de se joindre à eux — mais uniquement dans le cas où il vous faut un PJ de remplacement.

Il ne sera pas d'une grande aide durant la majeure partie de cette aventure — en fait, les autres PJ pourraient même trouver nécessaire qu'il évite de se montrer avec eux ! Cependant, si vous le souhaitez, Golthog pourra se joindre au groupe à la fin de cette aventure, ayant décidé, pour une raison ou une autre, de ne pas se joindre aux mercenaires de Baumann. Si l'Ogre devient un PJ, notez bien qu'il ne pourra pas suivre d'autres Carrières que celles de Guerrier et que le coût de sa nourriture sera équivalent à trois fois celui d'un personnage Humain. Vous devrez également garder à l'esprit, dans l'hypothèse de futures aventures, la façon dont les gens risquent de réagir envers un groupe d'aventuriers qui comprend un Ogre.

Conclusion

Les PJ ont le choix entre deux possibilités durant cet événement : ils peuvent rester et se battre, ou ils peuvent fuir. Quel que soit le cas, vous devez faire en sorte qu'ils survivent — ils seront peut-être blessés, ou même amputés d'un ou deux Points de Destin, mais ils seront vivants. Cela étant dit, s'ils tentent quelque chose de vraiment stupide — comme de se charger seuls, et sans réfléchir, de toute la bande du Chaos regroupée dans la grande salle — alors ils méritent tout ce qui peut leur arriver.

La Garde arrivera en force (2D6 +6 hommes, plus deux Sergents et un Capitaine) environ 5 minutes (50 Rounds) après le début des événements. Si les PJ sont parvenus à régler le sort de la bande du Chaos pendant ce laps de temps, tout est bien qui finit bien. Le Capitaine prendra le nom des aventuriers et fera l'éloge de leurs actions hautement civiques en haut lieu.

L'après-midi suivant, les PJ (et tous les PNJ qui les auront assistés) seront invités à se rendre auprès du Commandant de la Garde, Ulrich Schutzmann (p 46), qui les félicitera ; ceci peut être une bonne introduction auprès de ce PNJ.

Si les PJ n'arrivent pas à maîtriser la situation, la bande du Chaos sera autorisée à quitter l'auberge et les rues seront évacuées pour leur permettre de se rendre jusqu'aux Portes de la ville. Pendant ce laps de temps, les sorciers se seront préparés et lanceront un certain nombre de sorts de *Stupidité magique* et de *Panique magique*, et tous les membres de la bande seront soit capturés, soit tués.

Si les aventuriers font un ou plusieurs prisonniers, ils n'auront qu'un temps limité pour les questionner avant que la Garde les emmène. Aucun ne peut dire dans quel endroit ils sont allés dans la Cité, car ils se sont toujours déplacés sous le sol et par un chemin tortueux. Tout ce qu'ils pourront dire c'est qu'ils ont enlevé une fillette dans une ferme et l'ont cachée un moment dans la forêt Drakswald avant de l'amener dans la Cité. Ils ne pourront pas décrire la personne à qui ils ont remis la petite fille, ils diront qu'il ou elle était Humain. Ce sont toutes les informations utiles que les PJ pourront leur soutirer.



Le Fournisseur de Drogue

« La Fosse » (emplacement N7) est une taverne bien connue de l'Altquartier — sans nul doute *le* quartier mal-famé de Middenheim. Les PJ seront dirigés ici s'ils recherchent de la drogue pour le Chancelier et ils pourront même apprendre que Bruno Kohl est l'homme qu'il faut voir. Il est également possible que Klaglich puisse être filée jusqu'ici (voir p 82). Le *Plan 2* montre le rez-de-chaussée et le premier étage de cette taverne ; mais elle possède aussi une cave (absente du plan) qui contient des tonneaux de bière, un certain nombre de toiles d'araignées etc. Les pièces de l'étage sont utilisées par les drogués et pour toutes sortes de divertissements douteux qui abondent dans ce secteur.

La salle du bar est un endroit abominable. Les murs et le plafond sont couverts de saleté et d'immondices et le plancher est probablement pire encore — fort heureusement, il est recouvert de sciure de bois, tachée un peu partout de larges flaques de bière. L'air est bleu de fumée, et il vaut mieux imaginer l'odeur qui règne ici que la décrire. La Fosse mérite bien son nom.

Comme on pouvait s'y attendre, la clientèle est aussi peu ragoûtante que l'endroit. A tout moment, il y aura 3-18 *Clampins* (voir les PNJ standard, p 95) en train de noyer leur chagrin dans la bière et qui seront tous, sauf 1D6, des *Clampins ivres*, complètement intoxiqués par l'alcool ou pire encore. Le propriétaire sera toujours présent, et il a deux employés, bien que l'un deux puisse être endormi à l'étage au-dessus.

Le personnel

Il est, naturellement, plus que probable que Fritz et ses employés se joignent à toute dispute qui pourrait survenir dans leur taverne. Etant donné l'espace restreint et le grand nombre de *Clampins*, ivres ou non, qui encombrent la salle (vous pouvez y ajouter un ou deux "hommes de main" si vous le désirez), les corps vont finir par voler dans toutes les directions. Néanmoins, les PJ devraient avoir à faire ici. Qu'ils aient ou non appris le nom de Bruno Kohl, c'est l'homme qui leur sera désigné s'ils viennent pour acheter de la drogue. Il passe 80% de son temps dans cet établissement sordide.

Fritz Schwanger — Propriétaire

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 90 ; Corpulence, moyenne-forte ; Cheveux noirs, courts et gras ; Yeux marrons. Cicatrice qui lui barre tout le côté gauche de la figure. Fritz est un individu brutal et grossier. Il déteste particulièrement les Elfes, qu'il qualifie de "tapettes". Il chique continuellement et crache souvent le tabac sur les clients qui ont une tête qui ne lui revient pas. Ajoutez +20 à sa **CT** pour ce type d'attaque, qu'il pratique assidûment ; sur un résultat de 05 ou moins, il aura touché sa cible en plein milieu du visage, l'aveuglant pendant 1 Round.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	48	27	5	4	9	40	2	37	33	22	30	37	27

Age : 43 ans — **Alignement** : Mauvais

Compétences
Bagarre ; Corruption ; Coups puissants ; Esquive ; Fermentation ; Immunité aux poisons ; Lutte ; Résistance à l'alcool (doublée) ; Spécialisations — Armes articulées & de parade

Possessions
Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc) ; Epée (accrochée au mur derrière le comptoir) ; Fléau d'armes (**CC** -10 ; D +1 ; Prd -10) caché sous le comptoir ; Main-gauche (D -2 ; Prd -10)

Fritz a un tiroir-caisse derrière le comptoir contenant (entre autres choses) 53 Couronnes, 43 Pistoles et 81 Sous. C'est là que le personnel vient chercher la monnaie.

Otto Geschwur — Barman

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 86 ; Corpulence, imposante ; Cheveux bruns ; Yeux marrons. Otto est bête, grossier et paillard. Il a très mauvais caractère et, pour corser le tout, s'imagine avoir un charme irrésistible.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	25	5	5*	7	36	1	30	25	26	37	33	29

Age : 31 ans — **Alignement** : Mauvais

Compétences
Commerce ; Cuisine ; Détournement de fonds ; Fermentation ; Narration ; Résistance accrue * ; Résistance à l'alcool ; Violence forcenée

Possessions
Gourdin (sous le comptoir) ; Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20)

Séléna — Serveuse/Barmaid

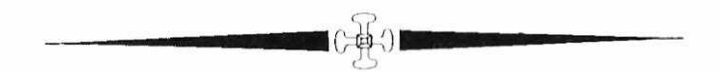
Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 50 ; Corpulence, moyenne (mais avec une forte poitrine) ; Cheveux blonds (et teints) ; Yeux marrons. Séléna est toujours en train de rire bêtement. Elle est également matérialiste et complètement stupide.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	22	22	3	3	6	40	1	49	20	10	27	20	41

Age : 22 ans — **Alignement** : Neutre

Compétences
Charisme ; Danse ; Immunité aux maladies ; Résistance à l'alcool

Possessions
Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; Bracelet en or (valant 4 CO) ; Flacon de parfum ; Amulette en argent en sautoir (valant 2 CO, 10/-)



Bruno Kohl — Revendeur de drogue

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 83 ; Corpulence, svelte ; Cheveux auburn, striés de mèches bleues ; Yeux verts injectés de sang. Bruno est la plupart du temps sujet à des tremblements incontrôlés, dus aux drogues dont il s'empiffre. Bruno s'habille d'une façon telle qu'il ferait passer Luigi Pavarotti pour un conservateur — figure couverte de fard blanc et macabre, chevelure zébrée de bleu et vêtements affichant toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. L'aspect de Bruno est franchement étrange. Il est également le neveu du Chaperon Zimperlich (voir p 44) et révélera cette information pour tenter d'impressionner ceux qui pourraient le menacer : « Tuez-moi et vous aurez de gros ennuis. J'ai des relations en haut lieu. »

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	35	3	4	7	41	1	43	28	44	41	30	34

Age : 28 ans — **Alignement** : Neutre

Compétences
Baratin ; Camouflage urbain ; Charisme ; Chimie ; Comédie ; Commerce ; Connaissance des plantes ; Corruption ; Immunité aux poisons ; Résistance à l'alcool ; Vol à la tire

Possessions
Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; Chaîne en or (valant 2 CO) ; 2 bagues en or (valant 2 CO chaque) ; 7 grammes de Whizz ; 12 grammes de Poudre de Rire (voir plus loin) ; 2 fioles de poison enductif ; Bouteille d'absinthe.

Marie-Astrid Platini — Petite amie de Bruno

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 63 ; Corpulence, svelte ; Teint très mat ; Cheveux noir-corbeau ; Yeux noirs. Cette jeune femme est originaire de la région de Bordeleaux, en Bretonnie, et parle avec un très fort accent. Pour Ulric sait quelle raison, elle s'est amourachée de Bruno, mais ceci ne l'empêchera pas de flirter avec tout autre beau mâle.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	22	27	3	3	5	37	1	44	22	27	35	28	46

Age : 19 ans **Alignement** : Neutre

Compétences
Comédie ; Danse ; Déguisement ; Escamotage ; Jeu ; Séduction

Possessions
Dague (**I** +10 ; D -2 ; Prd -20) ; Collier en perles et en argent (valant 10 CO) ; Bracelet en or (valant 4 CO) ; 4 grammes de Poudre de Rire (voir plus loin) ; Fiole de parfum musqué ; 2 mouchoirs en soie ; 2 CO, 5/-.

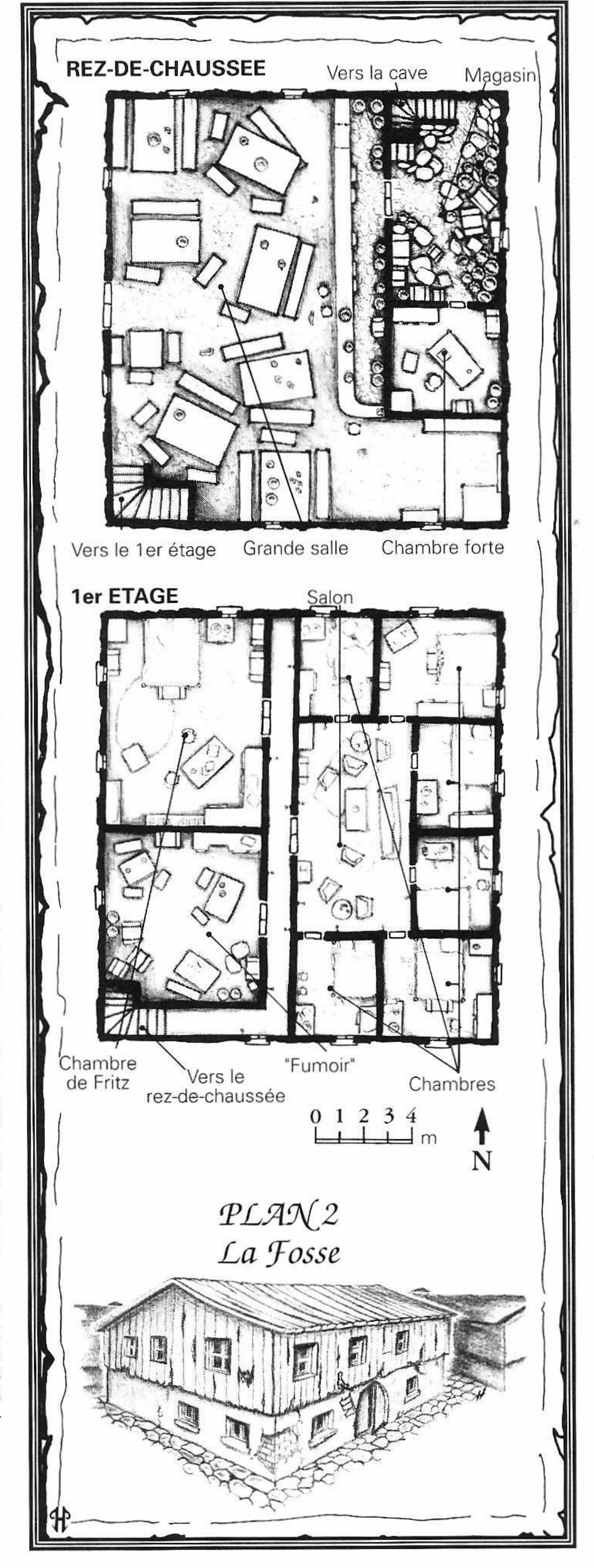
Bruno sera prêt à faire affaire avec n'importe qui. Cependant, les PJ ne devraient normalement pas savoir ce qu'ils recherchent exactement. Le Chancelier est dépendant de la *Poudre de Rire* et les aventuriers devront probablement l'essayer pour découvrir ce dont il s'agit.

Le prix de l'approvisionnement hebdomadaire du Chancelier (environ 100 grammes de *Poudre de Rire*) sera de 14 CO — mais les PJ pourront le réduire à 12 CO s'ils réussissent un Test de *Marchandage* (le Chancelier a besoin de 4 doses par jour, de 3 g et 9/- chacune). Il n'y a qu'une seule façon pour qu'un PJ puisse être sûr que la drogue est bien de la *Poudre de Rire*, c'est d'avoir d'essayé celle de Sparsam, et de renifler par la suite les différentes substances que Bruno propose ; un Test réussi de **Int** (avec un bonus de +20%) indiquera laquelle est la bonne. Un personnage compétent en *Chimie* pourra également obtenir le même résultat, pourvu qu'il dispose de l'équipement approprié. Il ne sera pas question de faire cela dans la salle de bar. Il lui faudra louer une chambre du haut pendant une heure (pour 2 CO !), ce qui conviendra parfaitement à la fois à Bruno et à Fritz.

Si la question d'un ravitaillement régulier est abordée, Bruno répondra qu'il est toujours à La Fosse, et qu'il peut éventuellement leur en vendre jusqu'à 300 grammes de plus s'ils l'attendent ici pendant qu'il va s'approvisionner. Dans ce dernier cas, il s'absentera pendant une durée allant de une demi-heure à une heure ; il demandera à ce que les PJ le payent d'avance mais leur accordera 10% de réduction sur le lot s'ils réussissent un Test de *Marchandage*.

Les PJ peuvent aussi interroger Bruno au sujet d'une femme qui achèterait de la *Poudre de Rire* de façon régulière. S'ils font au revendeur la description (d'après celle Sparsam) de Brunhilde Klaglich, Bruno clignera de l'œil d'un air entendu mais dira simplement que c'est une bonne cliente et qu'il *ne peut pas* se permettre de la perdre. En fait, Bruno pense que la femme a certainement des histoires avec les PJ et qu'elle risque bientôt de ne plus pouvoir lui acheter de "marchandise". En ayant ceci à l'esprit, il essayera d'abord de soutirer de l'argent aux PJ — 50 CO par exemple. Pour cette coquette somme, Bruno révélera qu'elle lui rend visite une fois par semaine, et qu'il espère la revoir au plus tard dans la nuit du Festag (le soir du Jour 8).

Enfin, La Fosse peut être utilisée comme cadre d'un certain nombre d'incidents mineurs, de la banale bagarre de bar à l'incursion d'une troupe de Gardes d'élite recherchant un visiteur important qui a été enlevé. Les PJ n'auront pas d'ennuis s'ils restent tranquilles, mais les autres clients pourraient paniquer et une bagarre s'ensuivre dans laquelle les aventuriers se retrouveraient malheureusement impliqués ; et comme ils transportent des substances interdites...



Le Traître est Démasqué

Les Pions du Sorcier Maléfique

Les éléments détaillés dans ce chapitre sont modulables — ils dépendent du moment où les PJ découvrent le repaire — Vous devez les lire soigneusement si vous les faites jouer.

Les PNJ décrits ici sont employés par Wasmeier. Si l'on excepte leur chef direct (Brunhilde Klaglich), aucun d'eux n'est membre de la Main Pourpre, mais ils sont payés par le Seigneur des Lois pour effectuer sa sale besogne. Ils passent le plus clair de leur temps à jouer aux cartes dans leur retraite miteuse (emplacement N8) et à mettre en pratique leur *Résistance à l'alcool.* A moins qu'ils ne soient préparés à une quelconque action, il y a 90% de chance pour que l'un ou plusieurs d'entre eux soient en train de dormir.

Wasmeier peut utiliser ses pions pour espionner les PJ, lorsque leurs actions les auront rendus "socialement visibles". S'il décide par la suite de "s'occuper d'eux", vous devrez déterminer alors quand et comment les PNJ vont frapper.

Vous ne devez pas oublier que Klaglich est une femme prévoyante et que, si l'un des autres "pions" venait à se faire prendre, elle déménagerait immédiatement pour un autre repaire prévu à l'avance ; dans ce cas, gardez toujours le même plan, mais changez sa position sur la carte de la Cité. Si les PJ vont voir les autorités, des enquêtes seront menées, mais sans résultat — à part peut-être attirer l'attention des autorités sur eux.

Brunhilde Klaglich (alias Elise Kaltblutig & Frau Kenner)

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 68 ; Corpulence, moyenne ; Cheveux blonds ; Yeux verts. Lèvres charnues ; Jambes très longues. Brunhilde est une fine observatrice, elle pense et réagit vite et ne manque pas d'esprit, tout en étant très sarcastique. Enfin, elle est cruelle et même sadique, et ne se soucie de rien ni de personne. Elle est passée maître dans l'art du déguisement.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	44	42	4	5	10	55	2	51	43	47	50	41	60

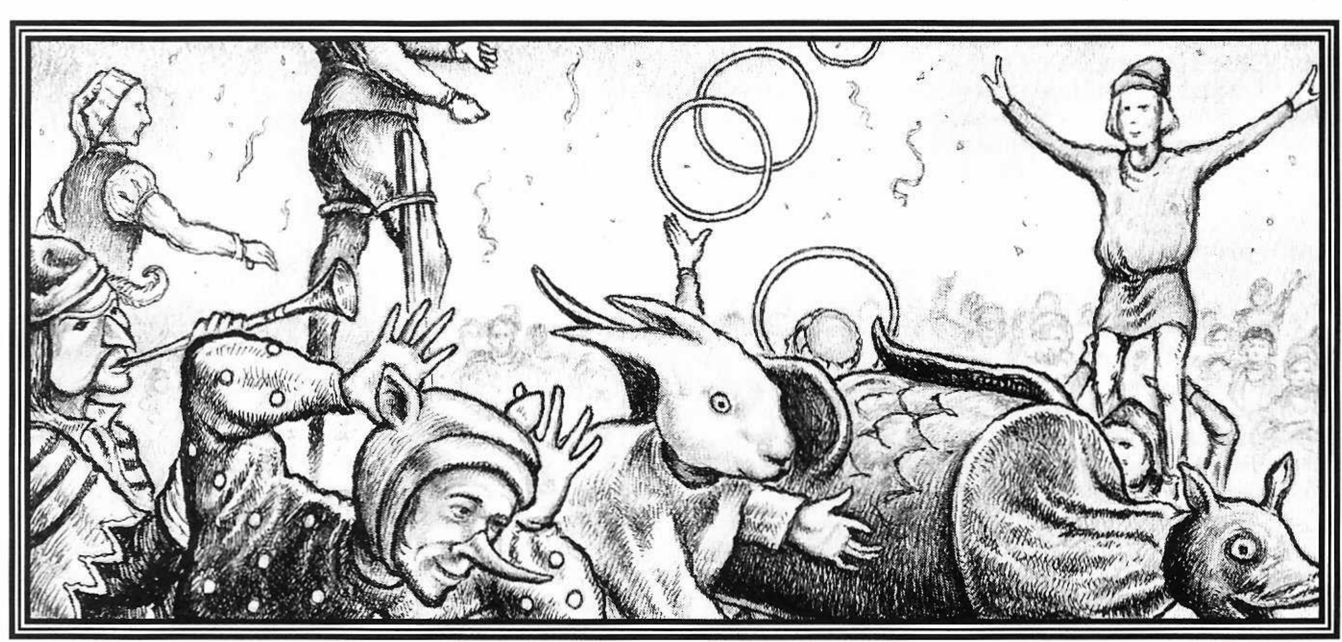
Age : 28 ans **Alignement** : Mauvais

COMPÉTENCES
Acuité auditive ; Alphabétisation ; Baratin ; Camouflage urbain ; Charisme ; Course à pied ; Crochetage de serrures ; Cryptographie ; Déguisement ; Escalade ; Esquive ; Evasion ; Hypnotisme ; Imitation ; Immunité aux poisons (Humanicide) ; Pistage ; Préparation de poisons ; Résistance à l'alcool ; Sens de la répartie ; Spécialisations — Armes de jet & Lasso ; Torture ; Vol à la tire

POSSESSIONS
Cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc/Jambes/Bras) ; Bandeau (serre-tête) magique (1 PA — Tête) porté sous un chapeau à large bords ; Epée magique (+1 aux dégâts) ; 2 dagues (**I** +10, D -2, Prd -20) ; 2 fioles de poison ingestif (Humanicide) ; Potion de Brasso (voir plus loin) ; 2 opales (valant 50 CO chacune) ; Bourse contenant 22 CO, 11/-.

Wertha Mitschuldige

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 85 ; Corpulence, forte et musculeuse ; Cheveux brun clair ; Yeux noisettes. Taches de rousseur sur l'arête du nez, ainsi que sur la face extérieure des mains et des avant-bras. Les deux incisives de la mâchoire supérieure sont manquantes.



Wertha est une mercenaire, une femme austère et cynique mais qui sait rester loyale si elle est bien payée. Elle s'ennuie et s'énerve à force d'attendre dans le repaire de la bande. Cependant, elle a récemment sympathisé avec Reya Ehrlich, la nièce du Seigneur des Lois qui a été amenée là par la bande du Chaos (voir p 75).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	29	5	5	10	41	2	35	22	22	25	29	27

Age : 30 ans **Alignement** : Neutre

Compétences

Bagarre ; Coups puissants ; Crochetage de serrures ; Désarmement ; Langage secret — Jargon des Batailles ; Résistance à l'alcool ; Spécialisations — Armes de poing & à 2 mains ; Violence forcenée

Possessions

Chemise de mailles (1 PA — Tronc) ; Manches de fer (1 PA — Bras) ; Casque (1 PA — Tête) ; Epée à deux mains (**I** -10, D +2) ; Epée courte (**I** +10, D -1) ; Brise-lames (D -2, Prd -10) ; Coups-de-poing ; Bague en or (valant 5 CO) ; 15 Couronnes.

Hultz Fleischer

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 85 ; Corpulence, moyenne-forte ; Cheveux noirs et longs ; Yeux verts. Nombreuses verrues sur les mains et notamment sur les doigts. Fleischer est un bon-à-rien, minable et mauvais comme une teigne, qui semble à moitié fou, ce qui n'est qu'une façade. Il est vicieux et rusé, et pourrait éventuellement se rendre s'il pensait pouvoir conserver sa liberté par la suite.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	42	32	4	4	9	50	1	41	33	32	36	35	27

Age : 26 ans **Alignement** : Mauvais

Compétences

Bagarre ; Coups assommants ; Esquive ; Jeu ; Langage secret — Jargon des Batailles ; Résistance à l'alcool ; Spécialisations — Armes de poing & de parade

Possessions

Cotte de mailles (1 PA — Tronc & Jambes) ; Gros gourdin (**I** -10, D +1) ; Main-gauche (D -2, Prd -10) ; Coups-de-poing ; 14 CO, 11/-.

Anton Hundisch — Apprenti sorcier

Personnalité et Apparence : Taille, 1 m 58 ; Corpulence, fluette ; Cheveux noirs, longs et plats ; Grand yeux marrons constamment injectés de sang à cause de sa toxicomanie. Anton est un dépressif chronique qui passe la plupart de son temps à se balancer sur une chaise. Si un combat se déroule à proximité, la peur le fera agir au maximum de ses possibilités. Dans ses meilleurs jours, il est lâche, pitoyable et veule. Son dernier maître l'a renvoyé quelques semaines plus tôt et Brunhilde l'a trouvé alors qu'il errait dans les rues, et a pensé qu'il pourrait être utile. Aujourd'hui, elle en est moins sûre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	2	3	7	38*	1	32	32	44	37	37	24

Age : 19 ans **Alignement** : Chaotique

Compétences

Connaissance des parchemins ; Esquive ; Incantations — Magie Mineure ; Langage secret — Classique ; Langue hermétique — Magikane ; Réflexes éclairs * ; Ventriloquie

Possessions

Dague *réfrigérante* (**I** +10, D -2, Prd -20 ; +1D3 de dégâts additionnels si le Test de **E** est raté) ; Parchemin comprenant 4 sorts : *Aura de Résistance, Guérison des blessures légères* (x3) ; 4 CO, 9/8.

Points de Magie : 7

Sortileges

Magie Mineure

Don de langues, Malédiction, Sommeil, Verrou magique, Zone de silence



Note sur les possessions : Les possessions indiquées pour les PNJ sont celles qu'ils portent généralement sur eux à l'intérieur de leur repaire. Si Brunhilde se balade en ville, par exemple, elle ne portera pas son armure, etc.

Le rôle de Klaglich

Cette femme pleine de ressources est "l'homme" de confiance de Wasmeier. Elle seule connaît l'identité de leur maître et elle ne parlera jamais de lui — si elle est arrêtée, il sera sa dernière chance de recouvrer la liberté. Elle boira sa *Potion de Brasso* s'il lui semble qu'elle va être capturée. La potion commence à faire effet 1D6 Rounds après son absorption et rend le buveur complètement ivre, mais dans le même temps lui empêche de ressentir toute souffrance physique. Ces effets durent 2D6 heures, pendant lesquelles Klaglich sera incapable d'accomplir la moindre action intelligente, mais sera également immunisée contre toute forme d'*Interrogation* (y compris la *Torture*).

Wasmeier lui envoie des instructions codées par l'intermédiaire de pigeons voyageurs. Klaglich brûle toujours le message après l'avoir décodé, mais un message intercepté pourra être déchiffré après 2D6 Tours de jeu si un Test de **Int** est réussi (à -20% dus à la difficulté du code, en plus des ajustements éventuels pour la Compétence *Cryptographie*). Ce code n'utilise que des signes non-alphabétiques, aussi il ne sera pas possible d'en étudier le type d'écriture. Si Klaglich doit contacter le Seigneur des Lois d'urgence, elle se déguise et se rend chez lui, en prenant bien soin de ne pas être suivie (-10 à tous les Tests de *Dissimulation* de ceux qui la suivent).

Klaglich a été très occupée ces derniers temps, et les PJ peuvent avoir entendu parler de tout ou partie de ses activités. En tant que "Charlotte", elle a hypnotisé le Champion du Graf pour l'obliger à soutenir les nouvelles taxes contre son gré (p 38). C'est elle qui a dérobé les lettres d'amour écrites par Ar-Ulric à la Favorite du Graf ; et sous

l'identité de "Elise Kaltblutig" (p 51) elle a fait chanter le Grand Prêtre pour obtenir son soutien. Enfin, elle est la "Frau Kenner" (p 82) qui continue à fournir de la drogue au Chancelier Sparsam, et qui l'a persuadé de soutenir les nouvelles taxes. Ce dernier rôle est très important, car elle rend régulièrement visite au Chancelier, ce qui donne aux PJ une chance de la rencontrer et de la suivre jusqu'à son repaire.

"Frau Kenner"

Klaglich se rend au Palais Intérieur sous ce déguisement une fois par semaine, durant la nuit du Festag, pour livrer sa ration de drogue à Sparsam. Le Chancelier lui a remis un laissez-passer, lui permettant d'accéder à la zone du rez-de-chaussée ; c'est grâce à ce laissez-passer qu'elle a pu entrer, via les jardins, dans les appartements des Dames de la Cour et dérober les lettres d'amour à Emmanuelle Schlagen.

Josef Gropius, un homme d'armes du Palais, a remarqué "Frau Kenner" et, dans un élan amoureux, a voulu la suivre une nuit jusqu'à chez elle, il y a quatre semaines de cela. Il l'a filé jusqu'à l'Altquartier. A ce moment là, il a failli renoncer mais, poussé par la curiosité, il continua jusqu'à ce qu'il la voit entrer dans une taverne appelée "La Fosse" (p 79). Il trouva cela plutôt étrange, mais en déduisit que la femme devait travailler secrètement pour le compte d'un haut dignitaire du Palais. Il décida alors de laisser tomber. En tant que membre du personnel du Palais, Josef est un homme sérieux et il ne révélera donc cette information que s'il est interrogé par quelqu'un qui possède une certaine autorité — comme c'est le cas de tous les PNJ principaux.

Il est très important, pour le bon déroulement de l'aventure, que les PJ puissent suivre "Frau Kenner" après sa visite à Sparsam, lors de la nuit du Festag. Elle conduira le groupe jusqu'au repaire et, à partir de là, les événements se dirigeront vers une apothéose mouvementée. Les PJ peuvent y parvenir de différentes manières, selon la façon dont ils auront entendu parler de "Frau Kenner". Tout ceci est détaillé dans les paragraphes qui suivent.

Vous devez clairement faire comprendre à vos joueurs qu'il est impossible, pour une personne seule, de filer quelqu'un à travers la foule dense réunie dans les rues de la ville pour la dernière nuit du Carnaval. Plus il y aura de PJ qui prendront part à cette filature, meilleures seront les chance de succès ; et les gamins des rues (p 21) pourront aussi être employés à profit. La foule s'éclaircira notablement lorsque les PJ arriveront dans l'Altquartier, mais les rues auront quand même leur quota de joyeux fêtards, plus ou moins imbibés d'alcool.



Si le Chancelier est la "clé", alors tout ce que les PJ auront à faire sera d'attendre Brunhilde Klaglich lors de sa prochaine livraison, pendant la dernière nuit du Carnaval aux environs de 21 heures. Sparsam assistera à l'opéra cette nuit-là, mais fera un saut jusqu'au Palais pendant l'entracte.

S'ils ont parlé à Josef Gropius, les PJ connaîtront l'existence de la taverne appelée La Fosse. Ou peut-être y seront-ils déjà allé et auront-ils acheté des renseignements sur "Frau Kenner" à Bruno Kohl (p 78). S'ils attendent simplement sur place, ils verront arriver "Frau Kenner", pour acheter la drogue du Chancelier, vers 20 h 30. Ils pourront alors la suivre jusqu'au Palais Intérieur et ensuite, après sa livraison, jusqu'au repaire. Elle prendra quelques verres dans divers débits de boisson et arrivera au repaire vers 23 h 30.

Si les PJ ont des difficultés à trouver la piste de Brunhilde Klaglich, faites en sorte que l'un des PNJ mentionnés dans *Le Fournisseur de Drogue* (p 78) les contacte avec l'information sur le repaire de "Frau Kenner". Une "preuve de gratitude" d'environ 100 CO semblera tout à fait convenable pour un tel service. De nouveau, la bonne marche de l'aventure sera sauvegardée si cette information n'est obtenue que la dernière nuit du Carnaval (voir *Les Evénements se Précipitent*, p 84).

Une dernière possibilité pour localiser la dame en question est le recrutement ; peut-être en laissant entendre discrètement à des individus louches qu'ils recherchent une femme avec un bon talent de déguisement pour mettre au point une escroquerie ou une autre histoire du même genre. Les PJ se retrouveront en compagnie plutôt déplaisante de cette façon, mais Brunhilde pourrait avoir vent de la chose et mordre à l'appât. Bien qu'elle travaille pour Wasmeier, cela ne l'empêchera pas d'entreprendre d'autres missions. Toutefois, elle restera très prudente et essayera d'arranger un rendez-vous dans un lieu qu'elle connaît bien, et d'où elle pourra s'échapper facilement si le besoin s'en fait sentir.

Le repaire des pions

Trouver le repaire

Suivre "Frau Kenner", après son rendez-vous avec Sparsam, conduira les aventuriers au repaire (emplacement N8) aux alentours de 23 h 30. Les PJ peuvent avoir un tas d'idées amusantes, comme de prévenir la Garde, mais ce qu'ils y verront pourrait les faire changer d'avis. Après une brève attente devant la porte d'entrée, "Frau Kenner" pénétrera dans une maison en ruines, à l'extérieur de laquelle se trouve une carriole, chargée de diverses fournitures, de couvertures, etc. Il semble que les occupants se préparent à quitter les lieux, aussi les PJ feront mieux d'agir rapidement. Dans tous les cas, la Garde ne patrouillera pas dans cette zone.

Les quatre "pions" vivent dans le sous-sol de la maison en ruines. Il n'y a pas de plan de la maison, car aucune action ne s'y déroulera. Les pièces ne contiennent que de la poussière, du bois pourri, des décombres et beaucoup d'humidité. Les fenêtres sont toutes condamnées, mais il y a un trou rond de 15 cm de diamètre découpé dans le bois de la fenêtre arrière, pour permettre le passage des pigeons voyageurs. Un Test d'*Observation* réussi révélera des plumes prises dans le bois, plus des graines et des déjections séchées sur le sol. Les portes de devant et de derrière sont toutes deux fermées à clé (DS 10%). La porte de derrière a été piégée pour qu'un gros morceau de maçonnerie s'écroule sur quiconque essaye de la forcer (**F**4 ; lancez 1D6 pour la localisation : 1-2 bras gauche, 3-4 bras droit, 5-6 tête).

Il y a une trappe (de 1 mètre carré), sur le plancher de la pièce du fond, qui est barricadée par en-dessous. Le signal pour faire ouvrir la trappe est : deux coups, une pause de cinq secondes, puis deux autres coups. Seuls les quatre pions connaissent le code, aussi, s'ils sont tous dans le repaire, ils auront des soupçons si quelqu'un l'utilise à ce moment-là. Sous la trappe, un escalier étroit descend sur environ

cinq mètres. Les pièces et corridors du sous-sol ont une hauteur de plafond d'un peu plus de 2 m 50, et sont éclairés par des lampes à huile. Référez-vous au *Plan 3*.

Le sous-sol

Palier : Vide, sans ornements et mal éclairé.

Chambre de Wertha : La mercenaire sera ici, passant son temps à sculpter un bout de bois ou à faire des réussites. La pièce contient un lit, une armoire avec des vêtements de rechange (rien d'inhabituel), une petite table, deux chaises, ainsi que d'autres accessoires banals, le nécessaire pour manger et boire.

Chambre de Hultz : Le décor est très semblable à la chambre précédente, sauf qu'il y a en plus deux tapis sur le sol et une épaisse couverture en fourrure sur le lit.

Magasin de vivres : Contient de la bière, du vin, des fruits, des sucreries, des conserves, du fromage, des pommes de terre, de la viande séchée, du poisson salé, etc. S'ils ne font rien de plus, les pions mangent au moins correctement durant leur séjour.

Latrines : Un puits vertical tombant directement dans les égouts.

Réserve : Huile, lampes de rechange, cordes, bougies, des ballots de ficelle, des morceaux de bois, des rouleaux de fil métallique, divers outils, etc. En plus, cette pièce (non éclairée) contient la forme ligotée et bâillonnée de Reya Ehrlich, abandonnée ici depuis que la bande du Chaos l'a amenée (p 75). Klaglich a reçu l'ordre de la tuer juste avant qu'ils abandonnent le repaire. Ceci pourrait la brouiller avec Wertha qui s'est attachée à la fillette. Klaglich a dit aux autres qu'ils la retenaient pour une rançon qui devrait bientôt être payée.

Chambre de Brunhilde : Cette pièce est très peu meublée : un lit, une petite armoire, une table, une chaise et deux tapis en fourrure défraîchis. Quelques petits objets (assiettes, couverts, etc.) encombrent également la chambre. Dans un coin, se tient une petite volière abritant 1D4 -2 pigeons voyageurs entraînés à rejoindre la maison de Wasmeier. Une fouille soigneuse révélera une pile de cendres qui sont les restes des messages brûlés.

Il y a un petit compartiment secret sous le lit, contenant un sac avec 126 Couronnes, un autre sac avec deux colliers fantaisie et des boucles d'oreilles assorties en argent, une parure sertie en chrysobéryl et l'autre en lapis-lazuli (chaque lot valant 50 CO), et un gros lingot d'or valant 80 CO. Les bijoux sont des pièces volées, et si les PJ cherchent à les revendre à Middenheim, ils pourraient avoir des ennuis. Cette cachette recèle aussi les lettres d'amour du Grand Prêtre d'Ulric à la Favorite. Elles sont adressées à quelqu'un appelé « *Em* » et sont signés par un individu qui se surnomme « *Grand Méchant Loup* ». Un PJ Lettré remarquera que le parchemin et l'encre sont de très bonne qualité. Le contenu de cette prose n'est que déclarations affreusement sentimentales d'amour éternel, poèmes, etc. Enfin, il y a également le livre de code pour les messages envoyés par Wasmeier.

Salle d'eau : Il y a un gros baquet en bois et une pompe pour tirer de l'eau. Le savon, les serviettes et le miroir qui sont posés sur la table ne semblent pas servir souvent.

Chambre d'Anton : Le décor est à peu près le même que dans les autres chambres. Il y a aussi plusieurs bouquins (pas de livre de sorts), pour une valeur d'environ 20 CO, et de petites quantités de composants pour ses sortilèges de Magie Mineure, notamment une bouteille contenant 16 langues de rat d'égout (pour le sort *Don de langues*).

Stratégie des PNJ

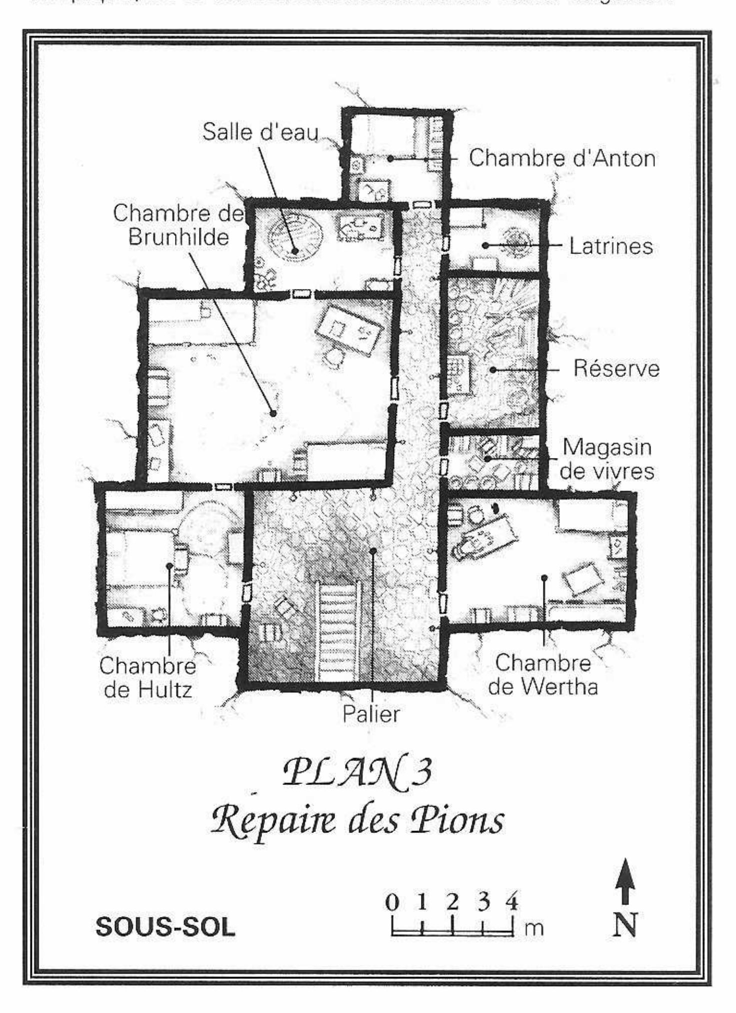
Evidemment, cela va avant tout dépendre du nombre d'entre eux qui seront sur leurs gardes, endormis, etc. S'ils se sont déjà attaqués aux PJ, ils seront très vigilants ; de même, si les PJ ont annoncé leur visite en défonçant une des portes de la maison sans avoir, au préalable, lancer un sort de *Zone de silence*, ils seront prévenus. Ces PNJ ne manquent pas de bravoure (si l'on excepte Anton) : Brunhilde et Wertha sont peu susceptibles de se rendre, et Hultz ne s'y risquera pas, à moins d'être assuré de conserver sa liberté. Il est probable qu'aucun ne parviendra à s'échapper, bien que Brunhilde tente de le faire pour prévenir Wasmeier. Malheureusement pour elle, même si elle parvient à s'enfuir, Wasmeier ne sera pas chez lui pendant la plus grande partie de la nuit du Festag, ayant d'autres projets pour la soirée (voir *Les Evénements se Précipitent*, p 84).

L'intrigue s'éclaircit

Si les PJ découvrent le repaire pendant la nuit du Festag, les événements se mettront en place progressivement. Considérant que les lettres d'amour auront été trouvées, les aventuriers devraient être en mesure de découvrir l'identité de l'expéditeur et de comprendre leur valeur politique. Même s'ils ne savaient rien du chantage exercé sur Ar-Ulric précédemment, ils devraient à ce moment-là comprendre les raisons du silence du prêtre sur la question des nouvelles taxes. Cependant, l'élément le plus important reste la nièce du Seigneur des Lois Ehrlich. Quand ils auront délivré Reya, la fillette saura prouver son indépendance et sa détermination, en demandant à être conduite devant des autorités responsables. Selon toutes probabilités, les PJ ne se douteront pas un instant de la pression exercée sur le Seigneur des Lois Ehrlich, et la présence de la fillette devrait constituer une nouvelle pièce du puzzle. Ramener Reya à son oncle est expliqué en détails dans *Les Evénements se Précipitent*, p 84.

Si les PJ se débarrassent des "pions" avant la nuit du Festag, vous devrez quelque peu modifier les choses. Ne mettez pas Reya Ehrlich dans le repaire et, à la place des lettres d'amour, faites en sorte que les aventuriers trouvent un morceau de papier partiellement brûlé au milieu des cendres près de la volière. Tout ce qui sera lisible (et codé) sera le nom d'un lieu (de votre choix, dans l'Altquartier) et une heure (23 h 30, pendant la nuit du Festag). Il s'agit du lieu et de l'heure où Klaglich doit rencontrer un autre groupe de sectateurs qui lui remettront Reya et les lettres d'amour. Il suffit d'impliquer un seul sectateur, de sorte que les aventuriers aient peu de difficultés et les événements précédemment décrits devraient pouvoir suivre leur cours normal.

Si Klaglich est tuée, Wasmeier s'en apercevra lorsqu'elle ne réagira pas à l'un de ses messages, ce qui peut prendre un certain temps. Il commencera à se renseigner en utilisant des membres mineurs de sa secte et s'il s'aperçoit que le repaire a été attaqué, il ordonnera à un *second* groupe de sectateurs de prendre livraison de Reya et des lettres. Le premier repaire ayant été découvert, les sectateurs s'installeront dans une autre maison délabrée. Cette réunion risque de se compliquer, les PJ et les sectateurs attendant la même "cargaison".



PLAN 3
Repaire des Pions

Enfin, si Klaglich s'échappe lors d'une attaque antérieure, Wasmeier sera immédiatement prévenu. Et comme ni l'un ni l'autre ne savent que les PJ sont au courant de la "livraison" de la nuit du Festag, il n'y a aucune raison pour que celle-ci n'ait pas lieu ; mais dans ce dernier cas, ce sera Brunhilde Klaglich qui attendra au rendez-vous, plutôt que d'autres sectateurs — tout le reste est inchangé. Elle créera alors la mise en scène décrite. *Les Evénements se Précipitent* (p 84) en explique l'importance.

Les Evénements se Précipitent

La machination de Wasmeier atteint sa conclusion dévastatrice tard dans la dernière nuit du Carnaval. Pendant que la foule boit et acclame les Illuminations du Bassin Sombre, le Seigneur des Lois maléfique attend, dans ses appartements du Palais Intérieur, la convocation du Graf Boris qui lui indiquera que tout a parfaitement fonctionné et que, pour la secte de la Main Pourpre, le Temps du Changement est enfin venu.

Le plan de Wasmeier

Dans l'esprit distordu, mais brillant, du Seigneur des Lois, les événements de la nuit du Festag sont planifiés comme suit. Vers les 21 heures, son second, Brunhilde Klaglich, ira porter au Chancelier Sparsam sa ration hebdomadaire de drogue. Elle retournera ensuite au repaire pour superviser les derniers préparatifs du départ ; il est important que le repaire semble avoir été abandonné en toute hâte. Son dernier acte sera de tuer la nièce du Seigneur des Lois Ehrlich.

Pendant ce temps, Wasmeier et "Höflich" seront en train de savourer *L'Anneau des Umberogens*, un opéra qui se déroule au Collège Royal de Musique. Le spectacle doit finir à minuit et, à minuit et demi, les deux hommes seront de retour au Palais.

Wasmeier se rendra directement à sa chambre, tandis que "Höflich" ira droit aux appartements du Graf et demandera une audience immédiate. En dépit de l'heure, la garde personnelle du Graf n'envisagera même pas de refuser l'entrée à l'un des trois Seigneurs des Lois — et particulièrement à Höflich avec son effroyable réputation. Le Graf sera, naturellement, seul et sa mort sera simple.

A ce moment là, la créature ne prendra pas encore l'identité du Graf. Elle ouvrira une fenêtre et sortira par la porte — toujours en tant que Höflich — en instruisant les gardes de ne pas déranger le Graf pendant la prochaine heure.

Une fois dans sa chambre, le Doppelgänger boira une *Potion d'Invisibilité* (fournie par Wasmeier) et retournera dans les appartements du Graf par la fenêtre laissée ouverte, au moyen d'une corde et d'un grappin. L'attention des gardes du Palais Extérieur sera distraite par les Illuminations.

Le Doppelgänger prendra alors la forme du Graf et, après dissipation des effets de la potion (environ une heure après l'absorption), ordonnera aux gardes d'aller chercher le Seigneur des Lois Wasmeier. Tous deux célébreront leur réussite et contempleront la fin du feu d'artifice par la fenêtre Sud. Wasmeier se rendra alors aux appartements d'Höflich avant de rentrer chez lui ; cette visite permet de faire croire que Höflich est toujours dans le Palais.

Le matin suivant, le "Graf" surprendra tout le monde en demandant une réunion extraordinaire de tous ses conseillers ; tous y assisteront excepté le Seigneur des Lois Höflich. Sans plus attendre, le "Graf" demandera à connaître celui qui est derrière ces nouvelles taxes. Wasmeier s'attend à voir beaucoup de conseillers rester silencieux, mais lui parlera et nommera Höflich.

Le "Graf" fera appeler une seconde fois le Seigneur des Lois Höflich, et comme personne ne le trouvera, ses appartements du Palais seront fouillés. Comme il a été détaillé dans *L'Intrigue* (p 8), des preuves irréfutables seront découvertes — le cadavre putréfié du véritable Seigneur des Lois, le diagramme des influences (*Document 4*) et l'adresse du repaire des pions. Là, le corps de Reya Ehrlich et les lettres d'Ar-Ulric seront découverts, et une machination horrible pourra en être déduite.

De la façon dont le repaire des pions et les appartements de Höflich seront retrouvés, il semblera que les criminels se soient enfuis à la hâte, et Wasmeier s'accusera publiquement d'en être la cause : après sa conversation avec le Graf Boris, il est allé trouver Höflich et l'a informé que le Graf était contre ces taxes et avait l'intention de les faire abroger.

La nuit du Festag

Bien qu'ils puissent ne pas le savoir, les PJ devraient perturber l'emploi du temps mis au point par Wasmeier.

Malgré tous ses efforts, aucun groupe d'aventuriers, même très brillant, ne sera capable d'obtenir les soutiens ouverts d'Ar-Ulric, de la Favorite et du Seigneur des Lois Ehrlich avant la nuit du Festag. Encore plus important, l'information cruciale, connue uniquement de Ehrlich — à savoir que c'est Höflich qui a proposé les nouvelles taxes et qui l'a menacé — ne sera pas révélée à moins que sa nièce ne lui soit ramenée saine et sauve.

Aussi, et bien que les PJ devraient avoir deviné les différents moyens de pression sur les PNJ principaux, ils ne pourront véritablement y remédier que pendant la nuit du Festag, soit en suivant Klaglich jusqu'au repaire, soit en interceptant la livraison des lettres et de Reya Ehrlich (voir p 83). Ces deux événements sont minutés pour se dérouler aux alentours de 23 h 30 — environ une heure avant que le Doppelgänger se prépare à tuer le Graf, ce qui devrait laisser assez de temps aux PJ pour "empêcher l'inévitable".

Affronter les pions

La première chose que les aventuriers doivent faire est de s'occuper des pions. S'ils hésitent, faites sortir certains d'entre eux (mais pas Klaglich) du repaire. Les PJ seront forcés de réagir pour les empêcher de s'échapper. Vous pouvez vous arranger pour que Klaglich rejoigne le combat quelques Rounds plus tard ou, si les PJ se séparent, qu'elle tente de démolir la porte de la prison de Reya : la mercenaire a compris que la fillette allait être tuée et essaye de l'empêcher.

Enfin, vous pourriez souhaiter que l'un des PNJ parvienne à s'échapper ; les aventuriers devront agir rapidement avant que le fuyard avertisse le "Chef" — après tout, vos joueurs ne sont pas censés savoir que cela ne peut arriver !

Après s'être débarrassés des pions, les PJ devraient découvrir les lettres et la nièce d'Ehrlich et souhaiteront probablement rendre visite à l'un des principaux PNJ impliqués.

S'ils veulent d'abord rencontrer Ar-Ulric, la fillette peut *exiger* d'être ramenée à son oncle *immédiatement*. Le Grand Prêtre n'est pas "fiché" pour assister à une quelconque manifestation cette nuit et il sera donc difficile à localiser.

Notez que pratiquement tout Middenheim sera dans les rues à ce moment-là, car les gens se dirigent vers le Grand Park pour le Grand Final de feux d'artifice et de Magie. Décomptez chaque minute, tandis que les PJ tentent de se frayer un chemin parmi la foule, pour créer un sentiment de "course contre la montre".

Si les aventuriers parviennent à la maison d'Ehrlich, il faudra une minute ou deux à celui-ci pour arriver jusqu'à la porte — que de temps perdu. A la vue de sa nièce, il éclatera en sanglots de joie.

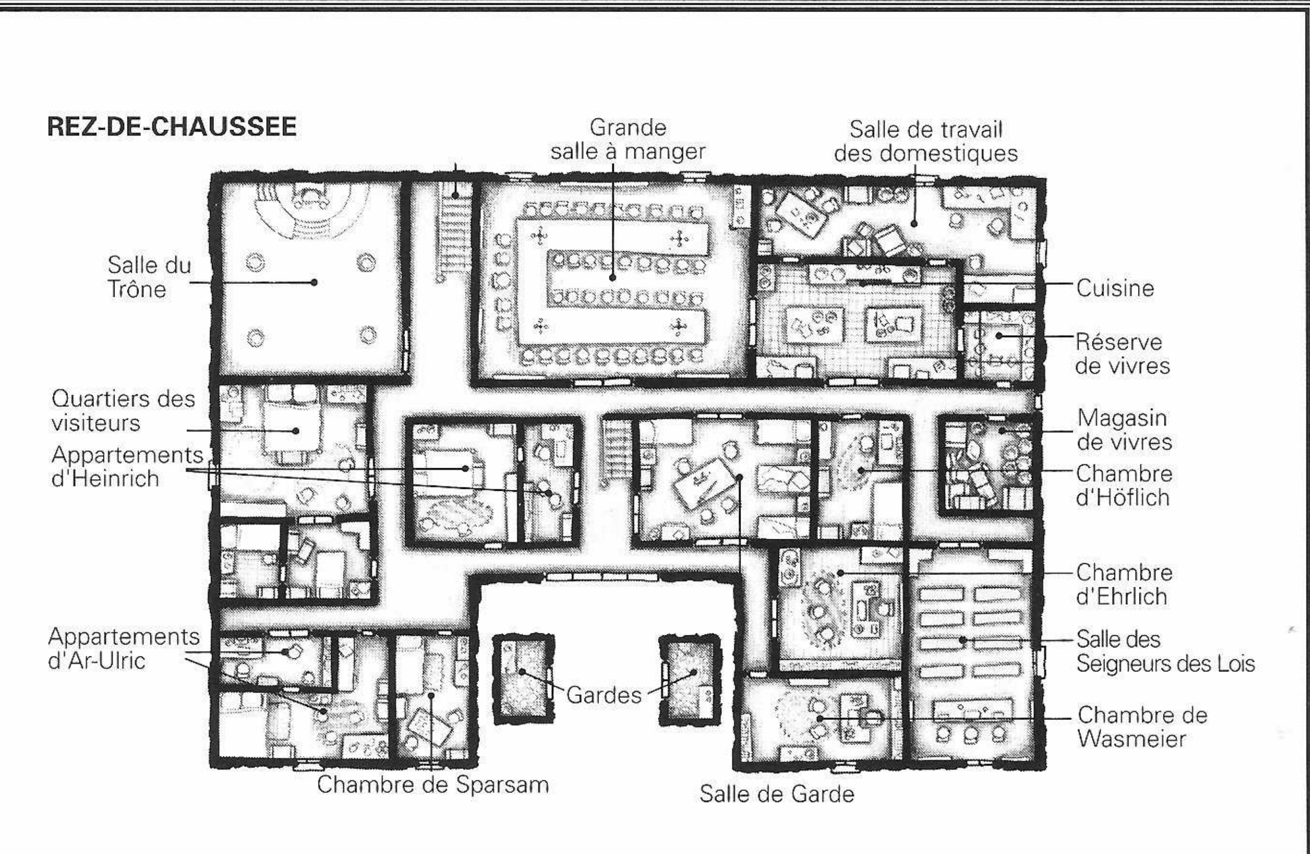
« Shallya et Sigmar soient loués ! », s'écriera-t-il, en serrant la petite fille contre son cœur. Il essuiera ses larmes d'une main et, toujours serrant l'enfant, dira aux PJ :

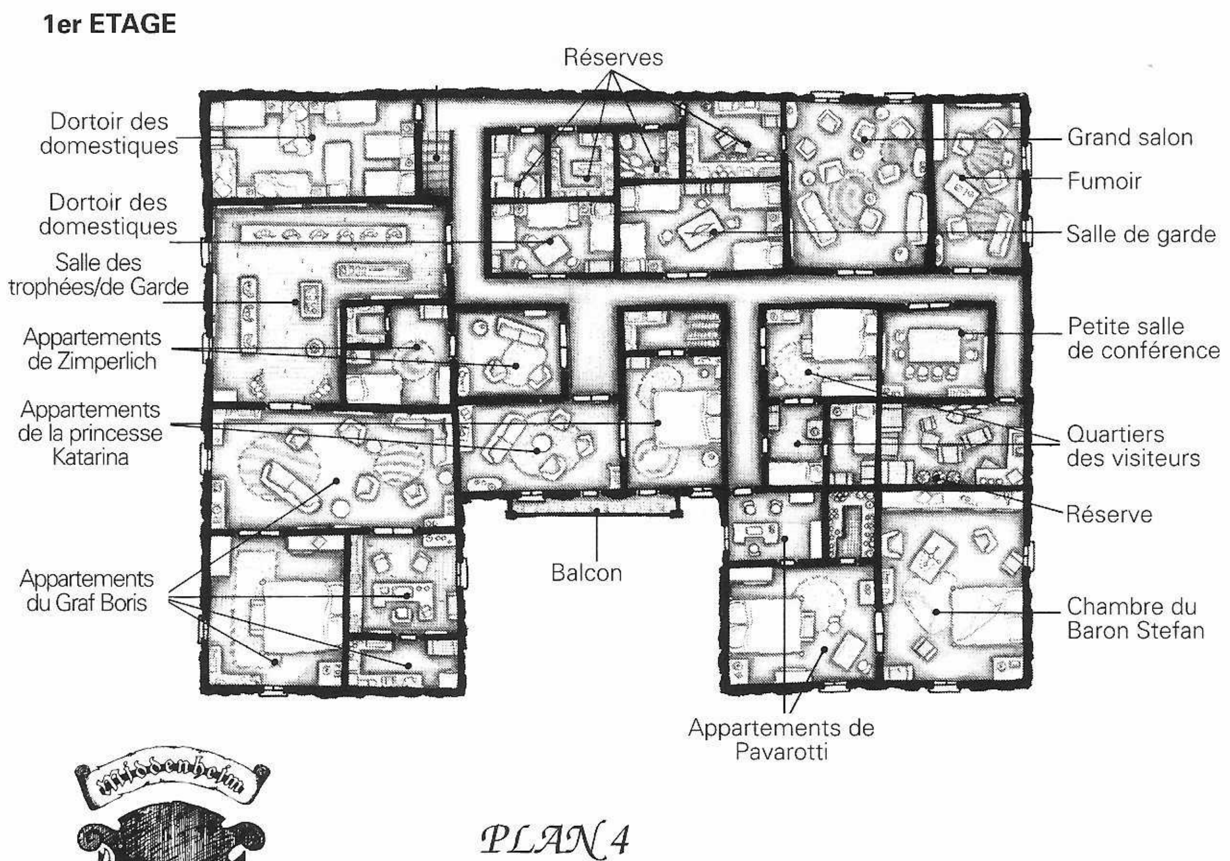
« C'est Höflich ! Il a enlevé Reya pour me contraindre à soutenir les taxes. Mes amis, il n'y a plus de temps à perdre. *A la Garde !* Partons ! Vite ! »

Les jeux sont faits !

Avec sa nièce saine et sauve, Ehrlich semblera un autre homme. Il appellera une patrouille de la Garde pour les escorter et se mettra en route avec Reya et les PJ, dans l'intention de confondre Höflich et de porter toute l'affaire devant le Graf.

Ce qui va se passer ensuite va dépendre de l'heure d'arrivée des PJ à la maison d'Ehrlich. S'il est plus de minuit, Ehrlich conduira le groupe directement au Palais ; sinon, il dirigera tout ce petit monde en





PLAN 4
Le Palais Intérieur

0 5 10 m

N

direction du Collège Royal de Musique, affirmant que Höflich est un passionné d'opéra et que la dernière représentation de *L'Anneau des Umberogens* a lieu cette nuit. « Si nous nous dépêchons, nous pourrons y être avant qu'il sache que son plan a fait long feu ! Pressons ! »

Jouez intégralement la ruée à travers la ville, en consultant la carte de la Cité. Les joueurs doivent sentir la pression du temps s'exercer contre eux. Chronométrez chaque partie de leur trajet, demandez-leur quelle route ils prennent et lancez fréquemment les dés. Par exemple :

« *Bien, vous partez d'ici, et le Collège Royal de Musique est là* (montrez la carte). *Alors, vous pouvez descendre Fursten Allee et contourner le côté Nord du Grand Park, ou vous pouvez... ce chemin-là ? Bien. Pour aller d'un bout à l'autre de Fursten Allee, il faut bien compter 3 minutes...* (écrivez "3", lancez les dés, consultez le livre) ... *Bien, il n'y a pas trop de monde, et les gens s'écartent pour laisser passer la patrouille qui vous escorte...* (lancez les dés et consultez encore une fois le livre) ... *hhmmm, il y a foule autour du Park* ... (lancez encore les dés) ... *Il vous faudrait encore 6 minutes pour traverser le Garten Ring jusqu'à l'Ost Weg. Bien sûr, vous pourriez passer par la Place d'Armes des Panthères, et le long de la Palast Strasse — c'est un chemin plus long, mais il devrait être moins encombré...* (consultez le Tableau des principales Attractions, lancez les dés, feuilletez le livre). »



Toute cette comédie n'a aucun effet sur le cours des événements, mais elle devrait donner aux joueurs la désagréable sensation de courir contre le temps et faire monter la tension autour de la table alors que l'aventure arrive à son apogée.

Le Collège Royal de Musique

Le groupe arrivera au Collège Royal de Musique juste au moment où tout le monde est en train d'en partir. Après quelques minutes passées à se renseigner, ils découvriront que le Seigneur des Lois Höflich est déjà parti pour le Palais dans un carrosse officiel. Ils devront repartir pour le Palais à toutes jambes, en perdant encore plus de temps.

Le Middenpalaz

En arrivant aux portes du Palais, le groupe apprendra que Höflich est arrivé vers minuit et demi. Grâce à l'autorité d'Ehrlich, ils pourront accéder à la zone du Palais et, quand ils arriveront au Palais Intérieur proprement dit, ils apprendront que Höflich s'est rendu chez le Graf, il y a quelques minutes à peine. Si le groupe est un peu en retard, considérez que Höflich a passé un peu de temps dans ses appartements après être revenu de l'Opéra.

Les personnages devraient commencer à se faire du souci. Ehrlich appelera l'officier de service des Chevaliers Panthère, et lui expliquera quelle félonie est en train de se dérouler.

« Le Seigneur des Lois Höflich est un traître ! », s'écriera-t-il, « Gardez ma nièce avec vous — vous en répondrez sur votre tête — et faites appeler tous les conseillers du Graf immédiatement ! Et, par dessus tout, assurez-vous que Höflich ne quitte pas le Palais ! »

Ceci fait, il conduira le groupe à l'étage supérieur vers les appartements du Graf, où ils rencontreront sa garde personnelle (composée de 10 Chevaliers Panthère) qui se tient dans la Salle des Trophées.

« Traîtrise ! », s'écriera Ehrlich, « Höflich est un traître. Je dois parler au Graf immédiatement ! » Tandis que les Chevaliers seront encore en train de se demander de quoi il s'agit, Ehrlich ira jusqu'aux portes des appartements du Graf et les ouvrira en grand — puis s'arrêtera net, abasourdi, la bouche béante de stupeur.

Voilà le spectacle qui l'accueille : au milieu de la pièce, deux Grafs absolument identiques sont en train de se battre, l'un étranglant l'autre par derrière avec une cordelette ! Chaque personnage présent doit réussir un Test de **I**, ou rester stupéfait pendant un Round.

Le véritable Graf est bien entendu celui qui se fait étrangler, et la Mort n'est qu'à deux Rounds de lui.

Ceci n'est pas une situation nouvelle pour le Doppelgänger. Il a déjà été découvert lors de tentatives de meurtres par le passé et, désormais, son objectif est de s'échapper. Il relâchera sa pression sur le garrot, mais gardera le Graf contre lui pour s'en servir comme bouclier. Vu l'état de faiblesse, mentale et physique, dans lequel il se trouve, le Graf ne pourra opposer aucune résistance.

La créature s'approchera à reculons de la porte de la pièce Sud, toute proche, en menaçant d'achever le Graf si quiconque fait un mouvement. Il ouvrira la porte d'une main, poussera le Graf en avant et se précipitera à l'intérieur de la pièce, qu'il fermera et verrouillera avant que quiconque puisse l'atteindre.

Si quelqu'un ébauche le moindre geste de menace (y compris une incantation), le Doppelgänger resserrera brusquement le garrot, sachant qu'il n'a plus rien à perdre. Dans ce cas, il se passera seulement deux Rounds avant que le Graf de Middenheim s'écroule, apparemment mort !

Dans tous les cas, les PJ seront face à un Graf qui est près de la mort, et à un imposteur identique qui tente de s'échapper. En dépit de leur enthousiasme à capturer le faux Graf, les PJ — ou tout au moins certains d'entre eux — devraient s'occuper du véritable Graf immédiatement. Rappelez-vous que le vieil homme n'est pas un simple paysan dont la vie ne signifie rien ; il s'agit d'un Electeur Impérial qui possède plus d'argent et d'influence que les PJ ne pourraient jamais imaginer. Vous pouvez décider qu'une utilisation réussie de la Compétence *Traumatologie*, par exemple, par un PJ ou un PNJ, peut aider même un Graf qui semble déjà mort.

Le Doppelgänger disposera d'un Round pour fermer à clé ou verrouiller la porte de la pièce contiguë et, pendant que celle-ci sera enfoncée (**R** 4, **D** 10), la créature tentera de s'enfuir en sautant par la fenêtre dans les jardins (5 mètres).

A la faveur de la nuit, le Doppelgänger reprendra la forme d'Höflich (conscient qu'un Graf en robe de chambre attirerait trop l'attention) et tentera de quitter le Palais, en *bluffant* si nécessaire. Souvenez-vous qu'il n'y a que les gardes du Palais proprement dit (bâtiment) qui ont reçu l'ordre de stopper Höflich. Les gardes des portes n'ont pas reçu de telles instructions et la créature peut donc parvenir à sortir dans la ville sous l'identité d'Höflich.

Si la créature est pourchassée et attaquée par les PJ, les gardes se mettront alors automatiquement du côté du "Seigneur des Lois", jusqu'à ce que les gardes personnels du Graf (qui ont vu le Doppelgänger) surviennent pour leur donner de nouvelles instructions. Si le Doppelgänger venait à être tué, il retournerait sur le champ à sa véritable forme physique (**WJRF**, p236).

Les choses devraient être très confuses pendant un moment, tandis que les différents gardes du Palais penchent en faveur des divers PNJ et PJ présents. Cependant, puisque les deux Seigneurs des Lois "s'annulent" effectivement l'un l'autre, le facteur décisif sera l'intervention des gardes personnels du Graf. Ce sont des Chevaliers Panthère et ils ne sont (généralement) pas stupides ; ils comprendront que le faux Graf doit être ce qui s'est s'introduit dans le Palais sous la forme du Seigneur des Lois Höflich.

Après la bataille

L'incident avec le Doppelgänger finira par être clos ; il sera tué, capturé, ou il s'échappera sous le couvert de la foule dense du Carnaval.

L'attention de tous devrait alors revenir vers les appartements du Graf, où il y aura beaucoup d'activité. Le reste du Palais sera en train de s'agiter également. Des dizaines de Chevaliers Panthère prendront position à tous les points stratégiques du Palais Intérieur, pour que le Graf Boris et sa famille soient particulièrement protégés. Tous le Palais sera fouillé en profondeur et des gardes seront envoyés pour localiser et ramener tous les conseillers de haut-rang, notamment le Médecin du Baron, Luigi Pavarotti.

Durant tout ce temps, les PJ seront surveillés jusqu'à ce que les Middenmarshals arrivent et les interrogent ; ils ne seront pas autorisés à se balader dans le Palais ni à le quitter. En fait, c'est surtout pour les protéger ; sans escorte, les PJ auraient de bonnes chances d'être interceptés violemment par le premier groupe de gardes qu'ils croiseraient.

Les Middenmarshals demanderont un compte-rendu complet des événements (et des explications détaillées) aux Chevaliers et aux PJ. Ce n'est qu'ensuite, si leurs explications ont été convaincantes, que les PJ seront traités en "héros" plutôt qu'en "vilains". Entre temps, tous les PNJ principaux (sauf Wasmeier bien sûr) seront arrivés au Palais, la plupart assez confus.

Etant donné que les PJ peuvent se targuer d'avoir sauver la vie du Graf, ces réactions peuvent être quelque peu exaspérantes. Cependant, les ordres sont les ordres, et en période de crise militaire, c'est l'officier supérieur qui prend le commandement. Le Seigneur des Lois Ehrlich se portera garant des aventuriers, mais ses paroles n'auront aucun poids. Et toutes les informations données par Ehrlich et les PJ seront contrôlées.

Une découverte macabre

Lorsque les Middenmarshals auront fini de parler avec les PJ, faites apparaître un Chevalier Panthère qui dira quelques mots à l'oreille du Commandant Schutzmann. Ce dernier l'écoutera, hochera la tête, puis se tournera vers les PJ en leur disant : « Suivez-moi ! » Ils seront conduits dans les appartements de Höflich, qui aura manifestement été soigneusement fouillé.

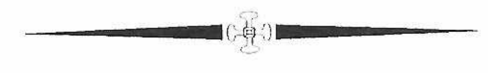
Un grand coffre aura été tiré au milieu de la pièce et ouvert — il contenait un sac scellé à la cire, qui a été fendu par le milieu, et à travers duquel on peut apercevoir le corps en décomposition du véritable Joachim Höflich !

Schutzmann se verra remettre trois morceaux de papier, trouvés avec le coffre. Le plus grand (*Document 4*) montre un diagramme bizarre. C'est en fait une illustration de la toile d'influence tissée par Wasmeier, laissée là pour convaincre les autres de la traîtrise d'Höflich (conformément à ses plans). Le second (*Document 3*) porte l'adresse du repaire des pions (voir p 82). Le dernier morceau de papier est une note manuscrite (*Document 2*) qui dit ceci :

> *Recopie ce diagramme de ta propre main, et laisse-le en évidence près du corps de Höflich.*
>
> *N'oublie pas de détruire cet original.*

Cette note, écrite de la main de Wasmeier, était jointe au diagramme original qu'il avait dessiné à l'intention du Doppelgänger. Ce dernier a bien brûlé l'original mais, ayant mis cette note à part, elle lui est complètement sortie de l'esprit et elle est tombée derrière le coffre.

De toute évidence, l'auteur de la note est le chef du faux Höflich, ce qui revient à dire qu'il ou elle doit être le "cerveau" qui est derrière toute cette histoire. Tout ce que les PJ auront à faire sera de trouver quelqu'un qui soit en mesure de reconnaître l'écriture — par exemple, le Seigneur des Lois Ehrlich. Il pourrait aussi être amusant que les PJ fassent le tour du Palais en demandant aux gens des échantillons de leur écriture ! Si les aventuriers n'y pensent pas, un des Middenmarshals le fera à leur place. En tout cas, l'identification de l'auteur de la note provoquera une ruée désespérée vers les appartements de Wasmeier au Palais...



Wasmeier a fui !

Comme il a déjà été précisé, le Seigneur des Lois maléfique attendait dans ses appartements que le "Graf" le fasse appeler. Sa première prise de conscience que les choses tournaient mal se produisit avec l'apparition à sa porte d'un Chevalier Panthère, venu lui dire que le Seigneur des Lois Ehrlich requérait sa présence dans les appartements du Graf et que le Seigneur des Lois Höflich était accusé de félonie.

En renvoyant le Chevalier, Wasmeier réalisa que son plan avait échoué et décida de fuir. Il but une *Potion d'Invisibilité*, lut sur un parchemin un sort de *Vol* et partit sans se faire repérer par une fenêtre. Il avait caché ces objets dans sa chambre en prévoyance d'une telle éventualité.

Ainsi, lorsque les PJ arriveront sur les lieux pour demander justice, ils trouveront la place déserte. La suite est traitée dans le chapitre suivant.

L'audience avec le Graf

Au moment même où les PJ découvriront que "l'oiseau s'est envolé", le Graf Boris aura suffisamment récupéré pour se faire expliquer rapidement les derniers événements. Il enverra alors chercher les aventuriers. Ceux-ci seront admis dans la chambre à coucher du Graf, où le gouverneur de la Cité, en dépit de ses récentes épreuves et de son alitement, aura retrouvé un peu de ses esprits. La "Princesse" et Pavarotti seront à ses côtés. Tous les PNJ influents (excepté Wasmeier et Emmanuelle) seront également présents, mêlés à sa garde personnelle de Chevaliers Panthère. Les Dames de la Cour, le Chevalier Eternel et Allavandrel attendront dans la salle des trophées.

Le Graf s'adressera aux PJ, en commençant sur un ton un peu sarcastique :

« *Mes conseillers m'ont dit que vous, aventuriers indépendants, semblez en savoir plus qu'eux sur ce qui se passe dans ma ville. A tel point que c'est vous, et non mes Chevaliers Panthère, qui avez sauvé ma vie. Pour ceci, je vous remercie et vous serez récompensés. Mais j'apprends maintenant que le responsable a fui le Palais, et peut-être même la Cité. Ceci ne peut être toléré : je vous ordonne de trouver le traître Wasmeier, et de me le ramener mort ou vif !* »

Il agitera alors une main faiblement, renvoyant tout le monde excepté sa fille. Les PJ seront félicités par tous les PNJ principaux présents : l'incident semble avoir fait du bien au Graf, et il donne l'impression d'avoir retrouvé toute sa tête. Bien sûr, il reste encore le problème de Wasmeier...



Arrêtez ce Traître !

Le Seigneur des Lois Karl-Heinz Wasmeier, *Magister Magistri* de la Main Pourpre, a décidé de fuir.

Lorsque les choses commencèrent à mal tourner au Palais, il pouvait encore espérer que la tentative d'assassinat sur le Graf Boris réussisse. Il pensait aussi que Brunhilde Klaglich pouvait avoir été capturée, ce qui rendait possible la divulgation de son identité secrète.

Wasmeier décida donc de quitter le Palais et de se rendre dans sa propre maison, qui est un endroit beaucoup plus sûr et d'où il peut se renseigner sur la tournure que prennent les événements au Palais et dans la Cité. Wasmeier pense que si son implication dans le complot est découverte, une troupe de gardes armés se mettra à sa poursuite et qu'il sera alors temps de fuir la ville. D'un autre côté, si le Doppelgänger réussit, et si Klaglich est morte ou libre, alors lui, Wasmeier, pourra reprendre tranquillement son rôle de Seigneur des Lois, sans que personne le suspecte.



Les appartements de Wasmeier

Il n'y aura ici aucune preuve pouvant l'incriminer, si l'on excepte plusieurs échantillons de son écriture qui pourront être comparés à la note trouvée près du cadavre du véritable Höflich (*Document 2*). Une fiole vide à côté d'un petit tas de cendres pourront être découverts sur une *Observation* réussie ; il s'agit des restes de la potion et du parchemin que Wasmeier a utilisé pour favoriser sa fuite.

L'ordre du Graf

Que les PJ aient reçu l'ordre de s'occuper du traître Wasmeier, ou qu'ils soient prêts à le faire de leur propre chef, ils devront de toute manière résoudre quelques petits problèmes.

D'abord, l'un ou plusieurs d'entres eux pourraient avoir été blessés lors des premiers affrontements de la soirée. Le Substitut Janna Eberhauer peut leur venir en aide, grâce à ses sorts de *Guérison des blessures légères*, et vous pouvez également décider qu'elle incantera des sorts de protection sur les PJ.

Si les aventuriers ont besoin d'une arme ou d'une armure particulière, considérez que les gardes du Palais se feront un plaisir de leur prêter toutes les pièces d'armure (maille uniquement), les armes simples et les boucliers nécessaires.

Le dernier problème sera d'atteindre la maison de Wasmeier, car, selon toutes probabilités, aucun des PJ ne sait où elle se trouve. Pour cela, des membres de la Garde les guideront à travers les rues de la ville.

Le Seigneur des Lois Ehrlich remettra aux aventuriers un Sceau aux armes de Middenheim, qui les identifiera comme des serviteurs importants de la Cité. Aucune autre assistance directe ne leur sera fournie, que ce soit par les militaires ou par les sorciers.

Les Commandants Militaires ont déjà tous leurs effectifs occupés à maintenir l'ordre pendant la dernière nuit du Carnaval ; ils ont peur qu'un barrage autour de la maison de Wasmeier ne provoque une émeute si les gens ne peuvent plus rentrer chez eux. Ils gardent aussi à l'esprit que la substitution du Graf pourrait être suivie par un assaut massif de la Cité.

Les sorciers, d'un autre côté, sont pressés de rentrer à la Guilde ; Wasmeier était un membre de confiance du Conseil de la Guilde, et les enchanteurs souhaitent vérifier rapidement quels torts il pourrait leur avoir causés. Si vous le souhaitez, un PNJ tel que Rallane ou Dieter pourrait se porter volontaire pour accompagner les PJ, s'ils ont déjà sympathisé avec lui plus tôt dans l'aventure.

La maison de Wasmeier

Elle est située dans le secteur Grafsmund-Nordgarten (emplacement N5). La maison est illustrée sur le *Plan 5*. Comme on pouvait s'y attendre, elle est bien entretenue et fort bien construite, et vaut approximativement dans les 4000 CO. Tous les volets des fenêtres sont fermés et barricadés (**R** 3, **D** 6), et toutes les portes donnant sur l'extérieur sont verrouillées (**R** 4, **D** 10). A moins qu'il n'en soit précisé autrement ci-dessous, les portes intérieures n'ont ni serrure, ni verrou.

Rez-de-chaussée

Jardin Est : Il est très bien entretenu et recèle une superbe sélection de plantes ; en particulier, le coin cultivé qui est près de la cuisine regorge d'herbes diverses. Le portillon situé à l'arrière de ce jardin est verrouillé. C'est le seul accès direct passant par une voûte, dans ce mur de 2 m 50 de haut (et de 45 cm d'épaisseur). Il y a un chemin en gravier qui borde la maison et l'écurie ; il est ratissé tous les jours par Geier le jardinier et crisse sous les pas (pénalité de 20% aux Tests de *Discrétion*). Durant la nuit, le chien du cuisinier est lâché en liberté, et se mettra à aboyer s'il est dérangé.

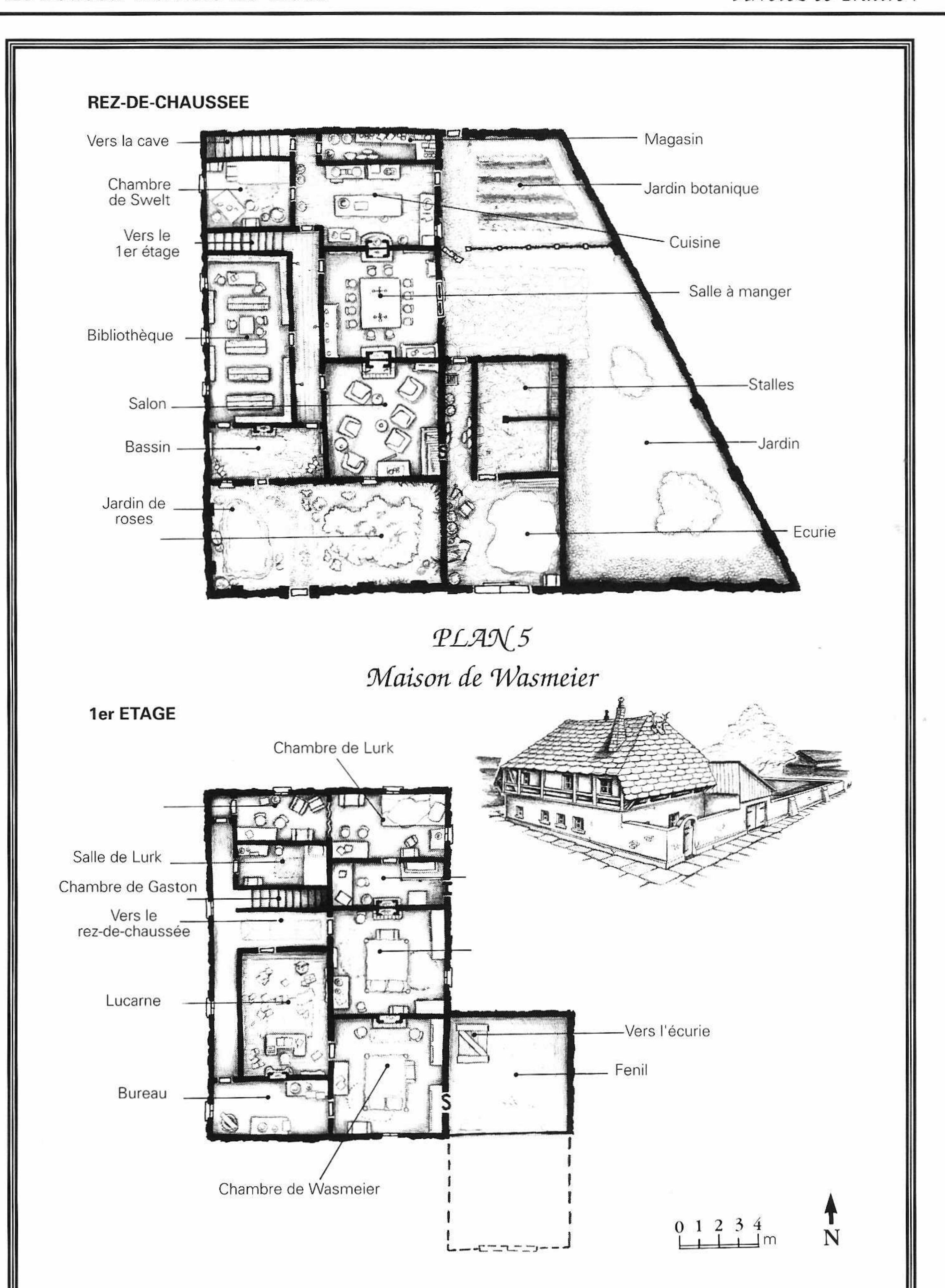
Jardin Sud : Une partie est entièrement consacrée aux roses, et une espèce grimpante a poussé dans un treillage attaché au mur contigu à l'écurie. Un grand bassin abrite une douzaine de grosses carpes. Le portail du jardin dispose de verrous substantiels, mais ils n'ont pas été poussés. Le chemin menant à la porte de devant est, comme précédemment, entièrement recouvert de graviers.

Hall d'entrée : La robuste porte d'entrée principale donne sur une salle au sol en moellons, et dont les murs sont lambrissés de bois dur. Sur le côté extérieur de la porte, il y a un gros heurtoir en cuivre qui peut s'entendre dans toute la maison. Dans les deux coins Sud de la pièce, se tiennent deux armures de plate complètes, et les murs sont décorés d'un certain nombre d'armes à deux mains à l'aspect impressionnant et de peintures de paysages champêtres. En hiver, la cheminée fonctionne toujours à plein.

Une des armures conviendra à un personnage mesurant 1 m 73 (à 1 ou 2 cm près), de corpulence moyenne et pesant entre 63 et 68 kg ; l'autre conviendra à un individu mesurant 1 m 81, de corpulence forte et pesant entre 82 et 87 kg. Ce sont avant tout des pièces de décoration et, en dépit de leur Encombrement normal, elles ne fourniront que 0/1 PA, comme si elles étaient en cuir.

Les armes sur les murs consistent en deux épées à 2 mains, une hache à 2 mains, et un fléau à 2 mains. Ce sont également des armes de décoration et elles feront subir à leur utilisateur une pénalité de -10 au toucher et de -2 aux dommages.

Bibliothèque : Elle est très bien fournie en ouvrages sur les lois, l'histoire, la géographie, et bien d'autres traités d'intérêt général. Les portes de cette pièce possèdent des serrures, mais ne sont pas fermées à clé. Le parquet en bois ciré laisse flotter dans la pièce une forte odeur de vernis.


REZ-DE-CHAUSSEE
Vers la cave
Chambre de Swelt
Vers le 1er étage
Bibliothèque
Salon
Bassin
Jardin de roses
Magasin
Jardin botanique
Cuisine
Salle à manger
Stalles
Jardin
Ecurie
S
PLAN 5
Maison de Wasmeier
1er ETAGE
Chambre de Lurk
Salle de Lurk
Chambre de Gaston
Vers le rez-de-chaussée
Lucarne
Bureau
Chambre de Wasmeier
Vers l'écurie
Fenil
S
0 1 2 3 4 m
N



Salon : Le sol de cette pièce est entièrement recouvert de moquette et les murs de tentures ; moquette et tentures passent par toutes les nuances du pourpre. Six fauteuils luxueux envahissent une bonne partie de l'espace, chacun d'eux étant accompagné d'une petite table basse. Un petit meuble contre le mur sud contient plusieurs bouteilles d'alcool et de liqueurs, ainsi que des verres. A ses côté, une bibliothèque contient des romans historiques, une collection complète de contes, divers bestiaires, etc. La bibliothèque est montée sur charnières (Test d'*Observation* ou de *Recherche*), et forme une porte secrète donnant accès dans l'écurie.

Salle à manger : Le centre de cette pièce est occupée par une belle table en chêne massif, autour de laquelle sont disposées 12 chaises. Contre les murs, plusieurs meubles abritent l'argenterie, les verres, les services en porcelaine bretonnienne, etc. — de quoi assurer un banquet honorable. De belles tapisseries, bien que décolorées, sont disposées tout autour des murs. La pièce permet l'accès à un patio, par l'intermédiaire d'une double-porte vitrée (**R** 2, **D** 2, fermée à clé DS 20%, et verrouillée de l'intérieur), recouverte d'épais rideaux.

Cuisine : C'est une cuisine tout ce qu'il y a de plus classique, avec les murs et le sol carrelés. Le cuisinier, Swelt Tunger, garde l'endroit toujours très propre et bien fourni. Le seul animal (vivant) qui soit autorisé à entrer ici est son propre chien, Grunzer. Il a une petite chambre contiguë à la cuisine qui est généralement fermée à clé (DS 20%), ainsi que les portes menant à la cave et au jardin. De plus, la porte de la cuisine est verrouillée de l'intérieur.

Cave (absente du plan) : Elle fait environ six mètres carrés et abrite une petite collection, mais de qualité, de bouteilles de vin, plus diverses marchandises en vrac : farine, sucre, fromage, etc.

Ecurie : La moitié nord de ce bâtiment comporte deux étages, le niveau supérieur servant de fenil. C'est aussi le lieu d'habitation de Geier, qui fait office à la fois de jardinier et de palefrenier. Une trappe et une échelle conduisent du fenil jusque dans l'écurie proprement dite, que deux fringants destriers se partagent.

Le reste de l'espace sud est occupé par divers outillages et par un chariot plutôt inhabituel (décrit ci-dessous). Les deux grandes portes principales sont barricadées par un gros madrier en bois et la petite porte nord est fermée à clé. Deux portes secrètes permettent également d'accéder à l'écurie depuis la maison. Les mécanismes d'ouverture se trouvent à l'intérieur de la maison et ces portes ne peuvent pas être ouvertes à partir de l'écurie.

Le chariot de bataille

Le chariot à quatre roues qui est gardé ici est recouvert d'une bâche. Il mesure 1 m 80 de long pour 1 m 20 de large. Le plancher est à 90 cm au-dessus du sol, et les parois latérales du chariot mesurent 90 cm de haut, tandis que l'arrière mesure 1 m 50. La paroi arrière est montée sur charnières à la base et peut s'abaisser si nécessaire.

Ce chariot est spécial sur bien des points. Tout le bois dont il est fait a été traité pour être à l'épreuve des feux ; les parois extérieures sont parsemées de petits cloux pointus destinés à gêner ceux qui voudraient monter à bord (Test sous la **Dex** à -20%) ; des pointes longues de 15 cm sont disposées tout autour de la circonférence de chaque roue et un levier actionné par le conducteur permet de faire sortir une lame de 60 cm au niveau de chaque moyeu. Ces lames (qui ne tournent pas) et ces pointes (qui tournent) causeront 1D6 +2 points de dommages à quiconque se retrouverait sur le chemin du chariot. Le dernier élément est un faux plancher, en métal et rempli de poudre à canon — l'équivalent de 10 tonnelets ! Le bout d'une courte mèche (10 secondes) sort par un porte-torche, à côté du conducteur. Ce chariot est une véritable bombe ambulante, dont l'usage sera bientôt expliqué.

Premier étage

Palier : Une grande lucarne (verrouillée de l'intérieur) permet à la lumière du jour d'éclairer l'endroit et les nombreuses plantes qui le décorent.

Salle d'eau : Elle contient deux cuvettes pour la toilette, des serviettes, etc., ainsi qu'un écoulement vertical qui donne directement dans les égouts. Les deux portes d'accès sont fermées à clé et, côté est, la porte est en plus verrouillée.

Bureau : A la différence du reste de la maison, cette pièce est mieux adaptée aux goûts personnels de Wasmeier. Les murs lambrissés sont couverts de diverses cartes, de généalogies royales, de chronologies historiques, etc. Le sol est jonché de différents livres, portant tous sur Middenheim : histoire, lois, religions, bâtiments, commerce — tous les aspects de la Cité sont présents. Wasmeier en connait plus sur la Cité que toute autre personne vivante. Vers le milieu de la pièce, entouré par tous les livres éparpillés, se dresse un énorme siège en bois sculpté qui fait penser à un trône. Le Seigneur des Lois rêve depuis longtemps au pouvoir, et c'est assis sur ce siège qu'il a mis au point ses plans de conquête. Les deux portes d'accès sont toujours fermées à clé (DS 30%, **R** 4, **D** 14).

Chambre de Wasmeier : Un grand lit à baldaquin domine le centre de cette pièce. Des restes de repas à moitié consommés jonchent le plancher et l'endroit dégage une certaine odeur de pourriture. Les seuls objets propres sont les vêtements de Wasmeier accrochés soigneusement dans les deux grandes penderies, le long du mur est. La penderie sud a un double fond qui permet d'accéder au fenil au-dessus de l'écurie.

Chambre d'ami : Elle est agréablement meublée, et toujours très propre et aérée. Un miroir en pied très finement travaillé est disposé contre le mur ouest (valeur : 250 CO).

Chambre de Gaston : La domesticité de la maison est régie par Gaston qui fait office à la fois de maître d'hôtel et de valet de chambre. Sa propre chambre, bien que réduite, est tenue de façon irréprochable. Chaque chose est à sa place, et pas un seul atome de poussière ne pourra y être découvert.

Chambre de Lurk : Deux portes fermées à clé et verrouillées (DS 20, **R** 3, **D** 10) condamnent l'accès aux quartiers d'habitation de Lurk — l'armée de Wasmeier à lui tout seul. Un lourd rideau couvre l'entrée d'un réduit que Lurk utilise pour dormir. Si quelqu'un est encore plus désordonné que Wasmeier dans ses habitudes alimentaires, c'est bien Lurk.

C'est dans cette chambre à coucher que se trouve également le coffre personnel de Wasmeier (fermé à clé — DS 40%). Celui-ci contient des pièces "sonnantes et trébuchantes" pour une valeur de 2000 CO, plus encore autant en gemmes et en bijoux divers — la plupart obtenus pendant ses jeunes années de Sorcier. Le coffre contient aussi une *Amulette de Charbon* en pleine charge (avec trois sorts de *Boule de feu*) et un *Joyau de Sortilège* (avec le sort de *Vol*), plus ses livres de sorts, ainsi que le ravitaillement de Wasmeier en poison : Humanicide, Oreille-de-Bœuf et Venin de serpent. Il y a deux doses de chaque ; une ingestive et l'autre enductive.

Chambre forte : La porte fortifiée de cette pièce ne comporte pas moins de trois serrures (DS 40%, **R** 5, **D** 20). La seule et unique clé qui ouvre ces serrures est portée par Lurk, bien qu'elles soient normalement ouvertes.

Cette pièce contient tout le matériel qui relie Wasmeier à la Main Pourpre : noms des membres, livre de code, compte-rendus des activités passées, biographies et notes personnelles sur tous les citoyens importants de Middenheim. Si le groupe a joué les scénarios de **La Campagne Impériale**, il y aura aussi des copies de lettres de Kastor Lieberung. Notez bien que Wasmeier n'a jamais rencontré Lieberung et ne sera donc pas en mesure de reconnaître un PJ qui lui ressemblerait comme deux gouttes d'eau.

Il y a également une petite volière où vivent les pigeons voyageurs utilisés pour envoyer des messages à Brunhilde Klaglich — une petite écoutille secrète, dans le mur est, est employée à cet effet.

Le travail de Lurk consiste à s'occuper des pigeons et à garder cette pièce. A la moindre tentative pour entrer dans la maison, Lurk renversera un baril d'huile inflammable dans cette pièce, avant d'y mettre le feu grâce à une lanterne qui reste toujours allumée pour cette occasion. Il fermera ensuite les trois serrures de la porte et jetera la clé par une fenêtre.

Les partisans de Wasmeier

Tous les PNJ détaillés ci-dessous possèdent chacun leurs propres clés pour toutes les parties de la maison où ils travaillent (Wasmeier dispose d'un passe-partout spécial), plus de la petite monnaie pour une valeur globale de 2D6 CO. Ajustez la force de ces PNJ afin de les adapter à la nature de votre campagne.

Swelt Tunger — Humain, Cuisinier et Cambrioleur

Personnalité et Apparence : 1 m 78 ; Corpulence, forte (93 kg). Bien qu'il soit devenu un cuisinier plutôt rondouillard, Swelt a conservé la plupart de ses compétences de cambrioleur, même si les endroits étroits n'ont pas sa préférence.

Il ne jure que par son chien, Grunzer et puisque son maître Wasmeier ne se soucie pas de la nourriture, Swelt prépare de somptueux repas pour lui-même et pour l'animal (d'où le faible **M** et le bon score en **E** du chien). Il sera bouleversé si quelque chose arrive à Grunzer. Swelt ne porte jamais d'armure et préfère se servir d'un couperet très aiguisé en guise d'arme (+1 aux dommages dû à son incroyable tranchant).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	45	4	3	7	46	1	48	26	30	27	29	40

Age : 43 ans **Alignement** : Neutre

Compétences
Bagarre ; Camouflage urbain ; Conduite d'attelages ; Corruption ; Crochetage de serrures ; Cuisine ; Déplacement silencieux rural ; Déplacement silencieux urbain ; Escalade ; Evaluation ; Langage secret — Jargon des Voleurs ; Perception des alarmes magiques ; Pictographie — Voleurs ; Reconnaissance des pièges ; Violence forcenée

Possessions
Couperet (+1 aux dégâts) ; Outils de voleur ; Toque de cuisinier

Grunzer — Chien de guerre de Swelt

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	0	3	4	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Gaston — Humain, Maître d'hôtel, Scribe et Bourreau

Personnalité et Apparence : 1 m 90 ; Corpulence, svelte. Gaston, originaire de Bretonnie, s'habille toujours du meilleur goût qui soit et ses manières sont toujours impeccables : le maître d'hôtel idéal. Derrière cette façade se cache un maniaque du rangement et un véritable sadique ; il fera souffrir ses victimes jusqu'à leurs dernières limites avant de les laisser mourir de leurs blessures.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	44	28	5	3	10	43	1	42	37	36	50	54	42

Age : 50 ans **Alignement** : Mauvais

Compétences
Acuité auditive ; Alphabétisation ; Conduite d'attelages ; Esquive ; Etiquette ; Langage secret — Classique ; Langue hermétique — Magikane ; Spécialisation — Armes articulées ; Torture ; Traumatologie

Possessions
Veste et cagoule en cuir (0/1 PA — Tronc/Bras/Tête) ; Dague ; Fouet (**CC** -10, D -2, Prd -20. Voir **WJRF**, p120)

Geier — Humain, Jardinier, Braconnier et Eclaireur

Personnalité et Apparence : 1 m 78 ; Corpulence, svelte. Geier (signifiant "vautour"), ainsi nommé à cause de sa prédilection pour les oiseaux de proie et les charognards, est un individu vraiment dangereux. Absent de chez lui pendant de nombreuses années, Geier est revenu à Middenheim pour retrouver toute sa famille ruinée et sans abri, tout cela à cause de l'incompétence et de la corruption qui règnent dans les Guildes de la Cité. Pour se venger, il s'est tourné vers la secte de la Main Pourpre ; plus que tout autre partisan, Geier est conscient que le but ultime de son maître est de renverser les autorités de la Cité, bien qu'il ne sache ni quand ni comment. Il possède un faucon, qu'il pourra utiliser pour attaquer les enchanteurs, par exemple.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	55	60	5	4	13	44	2	41	35	44	48	40	28

Age : 38 ans **Alignement** : Chaotique

Compétences
Adresse au tir ; Camouflage urbain ; Chant ; Conduite d'attelages ; Connaissance des plantes ; Déplacement silencieux rural ; Dressage — Faucon ; Equitation — Cheval ; Esquive ; Langage secret — Forestiers ; Orientation ; Pictographie — Braconnier & Eclaireur ; Piégeage ; Pistage ; Préparations de poisons (végétaux) ; Reconnaissance des pièges ; Soins des animaux ; Spécialisation — Armes d'escrime

Possessions
Cotte de mailles à manches & cagoule de mailles (1 PA — Tronc/Tête/Bras/Jambes) ; Rapière (**I** +20, D -1) ; Rondache (D -2, Prd +20) ; Arc normal (P 24/48/250, FE 3, Rch 1) ; Piège à ours (**WJRF**, p80 — dans le fenil, non-installé) ; Egalement cachées dans le foin : 3 doses de poison enductif (Humanicide)

Schrecker — Faucon

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	59	0	1	1	5	50	1	-	14	14	14	14	-

Considéré comme un Hibou normal avec une *Vision nocturne* à 20 m.



Donner et Blitz — Destriers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	33	0	5	3	11	30	1	-	10	10	10	10	-

Ces deux bêtes sont vicieuses et ont mauvais caractère. Elles essayeront de décocher une ruade à tous ceux qui les approcheront, sauf Geier et Wasmeier.

Lurk — Humain, Gladiateur et Garde du corps

Personnalité et Apparence : 1 m 86 ; Corpulence, moyenne-forte. Lurk, en dépit de son intellect d'enfant, est un formidable guerrier, ayant survécu longtemps dans la dangereuse profession de gladiateur. Il est extrêmement fier d'être le garde du corps personnel d'un homme aussi important, bien qu'il soit un peu contrarié de ne jamais escorter son maître en public. Qu'importe, il est déterminé à remplir honorablement son rôle de gardien du trésor de Wasmeier, et à tout brûler si la maison est attaquée.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	59	29	6*	5*	9	41	2	34	25	22	46	30	29

Age : 31 ans — **Alignement** : Mauvais

Compétences

Bagarre ; Conduite d'attelages ; Coups assommants ; Coups précis ; Coups puissants ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Force accrue * ; Résistance accrue * ; Spécialisations — Armes de poing, articulées, de parade & à 2 mains

Possessions

Cottes de mailles, Cagoule de mailles, Manches de mailles, Plastron de cuirasse, Casque, Jambières de fer (1 PA aux Bras, 2 PA, ailleurs) ; Fléau à 2 mains magique (**I** -20, ***CC*** *+20*, D +3, Prd -10). Il porte son armure en permanence, excepté quand il dort.



L'attente du Seigneur des Lois

Dès son arrivée chez lui, Wasmeier ordonnera à ses partisans de se préparer au combat. Chacun revêtira son armure et préparera ses armes. Pendant ce temps, Wasmeier récupérera ses objets magiques, ses composants de sorts, le poison et les gemmes dans le coffre au trésor de la chambre de Lurk. Puis Lurk placera les livres de sorts dans un sac qu'il portera sur son dos et chargera le coffre (et l'or) dans le chariot de bataille. Ceci fait, le guerrier retournera dans la chambre forte, prêt à en détruire le contenu si la maison est attaquée.

Le personnel restant s'affairera également aux tâches qui lui auront été assignées :

Swelt entretiendra le foyer de la cuisine, afin de pouvoir balancer une pelletée de braises brûlantes sur un adversaire éventuel et Grunzer sera lâché dans le jardin.

Geier attelera les chevaux au chariot de bataille et le préparera pour le départ. Il installera ensuite son piège à ours (**WJRF**, p80) devant la petite porte nord de l'écurie (à l'intérieur), en le recouvrant de paille et en enduisant chaque mâchoire du piège d'une dose d'Humanicide. La troisième dose qu'il possède servira à enduire sa rapière.

Gaston attendra dans le salon avec son maître, qui dispose maintenant d'une épée courte dont la lame est enduite d'une dose d'Humanicide.

Wasmeier incantera tous les sorts qui vous sembleront appropriés et *méditera* en attendant. Au premier signe de problème, Wasmeier se rendra à l'écurie par le passage secret. Les autres membres de la maison auront alors un Tour de jeu pour rejoindre l'écurie avant que Wasmeier parte avec le chariot de bataille. Si, avant l'aube, il n'a pas reçu de viste, officielle ou autre, il partira.

Le chariot de bataille est construit pour être défendu, et la tactique employée va dépendre de qui parviendra à s'y embarquer à temps. Le panneau arrière constitue une excellente protection contre les projectiles d'éventuels poursuivants et les pièces d'or peuvent être utilisées pour couvrir la fuite — Wasmeier éparpillera l'or derrière le chariot et les poursuivants devront alors se frayer péniblement un chemin parmi la populace enragée. Wasmeier se dirigera vers la Porte Sud et, une fois arrivé là, allumera la mèche et courra se mettre à couvert. Les portes ne résisteront pas à l'explosion et, dans la confusion qui suivra, Wasmeier et ses partisans restants pourront sortir de la Cité.

Les PJ n'auront probablement pas de chevaux mais, comme si le Destin l'avait décidé, une patrouille de quatre gardes à cheval arrivera en vue de la maison juste après le départ précipité du chariot de bataille. En leur présentant le Sceau de la Cité, les PJ pourront réquisitionner les chevaux et galoper après Wasmeier. Ils arriveront à la Porte Sud presqu'un Tour après l'explosion.

Wasmeier aux abois

Quand les PJ émergeront de la fumée et des décombres de la Porte en ruine, ils verront Wasmeier, à environ 50 mètres d'eux, debout, seul sur le viaduc et face à la Cité, ses partisans restants à quelques mètres derrière lui. Lorsque le groupe s'approchera de lui, le Seigneur des Lois lèvera les deux bras au-dessus de sa tête, et prononcera une incantation — en tant que membre du Conseil Intérieur des Sorciers, il a eu accès aux moyens magiques permettant de détruire le viaduc.

Il y aura un grand bruit de craquement ; une fissure apparaîtra dans le viaduc au niveau de ses bases et s'étendra rapidement en direction de la Cité. Les PJ qui se seront engagés sur le viaduc auront deux possibilités : revenir en arrière ou continuer en avant — dans tous les cas en courant le plus vite possible. Une section de viaduc de 48 mètres sera affectée, commençant aux pieds du Sorcier. La section mettra un Round pour s'affaisser complètement, aussi la vitesse de déplacement des personnages devra être suffisamment élevée pour leur permettre de quitter la zone dangereuse à temps. Si un PJ est toujours dans cette zone à la fin du Round, il sera tué net en arrivant au pied du Fauschlag, après une chute libre de 150 mètres.

Si un PJ parvient à atteindre Wasmeier, un combat à mort s'ensuivra. Si le combat tourne à son désavantage, Wasmeier fuira vers le bord du viaduc et se jetera dans le vide. Les PJ pourront voir son corps disparaître dans la nuit, mais, à leur insue, le traître utilisera son *Joyau de Sortilège* qui lui permet de voler. D'un autre côté, si Wasmeier parvient à vaincre les PJ, il se dirigera vers le péage, à l'autre bout du viaduc. Là, fort de son autorité de Seigneur des Lois (puisque ces gardes ne sont pas au courant des derniers événements), il pourra ordonner qu'on lui ouvre la barrière et qu'on le laisse passer. Dans un cas comme dans l'autre, Karl-Heinz Wasmeier s'évanouira dans la nuit, et l'on n'entendra plus jamais parler de lui — du moins pas sous son identité de Seigneur des Lois de Middenheim.



Points d'Expérience et Conclusion

Si les PJ réussissent à sauver le Graf, ils peuvent espérer être dédommagés de leurs peines. D'abord, les nouvelles taxes seront abrogées, et tout l'argent perçu sera rendu. La récompense prévue peut être modifiée pour s'adapter à votre campagne, mais il est suggéré que chaque PJ reçoive une luxueuse maison en ville (Valeur : 2400 CO) ou son équivalent.

Si vous avez l'intention de poursuivre la campagne de **L'Ennemi Intérieur**, il existe une autre fin à cette aventure, et qui pourrait surprendre les joueurs. Après l'épisode final du viaduc et leur retour à la Cité, les PJ se verront entourés par des Chevaliers Panthère et escortés immédiatement jusque dans les cachots du Palais, après avoir été débarrassés de toutes leurs possessions !

Comme les PJ ont connu le complot de Wasmeier, le Graf et ses conseillers sont rapidement parvenus à la conclusion que leurs connaissances "politiques" pourraient être préjudiciables à la Cité de Middenheim — et spécialement au culte d'Ulric. La décision a rapidement été prise d'incarcérer le groupe, en attendant de trouver une meilleure solution.

C'est justement ce qui vous sera révélé dans le prochain épisode : **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev**.

La secte de la Main Pourpre

La disparition du *Magister Magistri* portera un coup sévère à la secte, si bien qu'il lui faudra au moins une année pour que les choses reprennent leur cours normal.

Si les PJ ont déduit que le Doppelgänger (sous sa fausse identité de Graf) a promu des membres de la secte à de hautes fonctions, alors leurs investigations subséquentes révéleront l'identité des deux autres membres du Conseil Intérieur (voir p 9). Si *cela* devait arriver, la secte restera impuissante pendant une vingtaine d'années.

Enfin — mais cela est peu probable — si les PJ ont pu empêcher les archives de la secte de partir en fumée, les informations qu'elles contiennent permettront une complète destruction de la secte à Middenheim. Au moins un siècle se passera avant que la Main Pourpre se rétablisse.

Naturellement, si Wasmeier s'en sort, il pourrait bien entreprendre de se venger des individus qui ont causé sa déchéance...

Attribution de Points d'Expérience

Les Points d'Expérience sont attribués à la fois pour des objectifs précis (ex. : gagner le soutien de PNJ importants) et une bonne interprétation générale du rôle. Notez au fur et à mesure la façon dont sont joués les personnages, pour que lorsque l'aventure sera finie, les PE puissent se comptabiliser facilement.

N'oubliez pas de pénaliser les PJ qui ont *omis* de faire une chose qu'ils auraient dû (ex. : un Clerc qui ne visite pas les Temples pour se renseigner sur les nouvelles taxes), qui ont raté des indices évidents, et toutes les gaffes en général qu'ils ont faites (ex. : tentatives grossières pour séduire la "Princesse"). Les points ci-dessous correspondent toujours au *maximum* pouvant être attribué et peuvent être réduits dans le cas d'une mauvaise (ou quasi-inexistante !) interprétation.

Objectifs de l'intrigue

Obtenir le soutien de PNJ spécifiques

Josef Sparsam	35 PE
Rallane Lafarel	10 PE
Dieter Schmiedehammer *	30 PE
La "Princesse"	60 PE
Hildegarde Zimperlich	50 PE
Les Commandants Militaires	20 PE
Les Sorciers	15 PE
Le Grand Prêtre Ar-Ulric	45 PE
Emmanuelle Schlagen	40 PE
Luigi Pavarotti	25 PE
Reiner Ehrlich	55 PE

Note : Obtenir le soutien d'un PNJ implique de passer par *tous* les stades nécessaires pour y parvenir — ex., dés-hypnotiser Dieter, fournir sa drogue au Chancelier, etc.

* Les PE pour Dieter ne sont attribués que s'il est toujours le Champion du Graf. Sinon, son soutien n'a aucune valeur.

RENCONTRES DU DÉBUT

Se soustraire aux taxes *	10 PE
Recueillir nouvelles et ragots	30 PE

* Les personnages Bons ou Loyaux ne reçoivent pas cette récompense.

RENCONTRES DU CARNAVAL

Sympathiser avec le Pourfendeur de Trolls	10 PE
Aider les marchands attaqués	30 PE
Obtenir l'aide des gamins des rues	20 PE

ATTRACTIONS DU CARNAVAL

Assister aux divers spectacles du Carnaval	10 PE
Combattre le Minotaure	20 PE
Vaincre le Minotaure	30 PE
Gagner un pari sur un match de Rotzball	10 PE
Se faire inviter à la Réception de plein air	20 PE
Combattre le Champion	10 PE
Vaincre le Champion	30 PE
Conserver le Titre	10 PE
Gagner le Tournoi de tir à l'arc	20 PE

RENCONTRES AVEC LES ADMINISTRATIFS

Les Kommissions (chacune)	5 PE
Les Guildes (chacune)	10 PE
Parler à "Josef"	20 PE
Les Temples (chacun)	10 PE

AUTRES INCIDENTS

Vaincre la bande du Chaos	20 PE
Vaincre les "pions"	30 PE
Récupérer Reya	10 PE
Récupérer les lettres	10 PE
Empêcher l'assassinat	40 PE
Tuer/capturer "Höflich"	10 PE
Tuer/capturer Wasmeier	50 PE

Interprétation du rôle

L'interprétation est très importante dans cette aventure. Les séances de jeu qui en demanderont beaucoup devraient rapporter 70 PE à chaque PJ, pouvant monter jusqu'à 100 points pour un jeu vraiment exceptionnel. Pour les séances qui impliquent surtout d'autres activités, 30 à 50 PE suffiront, allant jusqu'à 70 pour récompenser une interprétation vraiment convaincante.

DERNIER POINT

Pour une intervention réussie dans une intrigue visant à déstabiliser une Cité-Souveraine, les PJ pourront recevoir chacun 200 PE supplémentaires et 1 *Point de Destin* chacun.

Si les aventuriers sont parvenus à mettre la main sur les archives secrètes de Wasmeier, ils recevront 100 points supplémentaires, plus un autre *Point de Destin*.

PNJ Standard

Au cours de l'aventure, les aventuriers rencontreront une variété de PNJ secondaires à travers leurs pérégrinations dans les rues de Middenheim. Les Profils de ce chapitre couvrent un grand nombre de PNJ parmi les plus fréquemment rencontrés, et le MJ pourra s'y référer chaque fois que cela lui sera nécessaire.

Apprenti Artisan

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	35	1	39	29	35	29	29	29

Compétences
Conduite d'attelages ; 25% / Force accrue ; 25% / Résistance accrue ; Compétence relative au métier

Possessions
Couteau ; Arme simple ; Outils du métier ; 2D10 Pistoles

Bateleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	25	3	3	6	35	1	39	29	29	29	29	45

Spécialité	Compétences	Possessions
Acrobate	Acrobatie Réflexes éclairs	Cerceau, perche, corde
Artiste de l'évasion	Evasion	Chaînes, cadenas, etc.
Jongleur	Jonglerie	Balles en bois
Lanceur de couteaux	Spécialisation — Armes de jet	10 couteaux de lancer
Montreur d'animaux	Dressage Soins des animaux	Ours, singe, poney ou chiens (à chances égales)
Poète	Eloquence 25% / Sens de la répartie	1D6 ouvrages de poésie
Troubadour	Chant Musique	Luth, trompe ou flûte (à chances égales)
Ventriloque	Ventriloquie 50% / Baratin	Poupée de chiffon



Tous les bateleurs possèdent également des habits appropriés à leur spécialité, un couteau ou une dague (**I** +10, D -2, Prd -20), 1 ou 2 Couronnes, 1D10 +5 Pistoles, 1D10 +10 Sous

Charlatan

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	3	4	7	35	1	39	39	39	31	29	49

Compétences
Alphabétisation ; Baratin ; Charisme ; Déguisement ; Eloquence ; Escamotage ; Evaluation ; Sens de la répartie

Possessions
Diplômes universitaires (contrefaits) ; Lettres de recommandation (fausses) ; 6D10 bouteilles d'eau et d'huile colorées (90% sans valeur, 10% ont un certain effet, vomitif par exemple) ; Toge (comme pour un érudit) ; 2D6 Couronnes ; 2D10 Pistoles

Chevalier Panthère (infanterie)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	55	40	5	5	10	50	2	39	50	39	45	40	45

Compétences
Coups assommants ; Coups précis ; Coups puissants ; Désarmement ; Equitation — Cheval ; Esquive ; Etiquette ; Héraldique ; Langage secret — Jargon des Batailles ; Spécialisations — Armes à 2 mains & Escrime

Possessions
Cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc/Bras/Jambes) ; Cagoule de mailles et Casque (2 PA — Tête) ; Bouclier (transporté dans le dos, sinon 1 PA, partout) ; Rapière (**I** +20, D -1) ; Dague (**I** +10, D -2, Prd -20) ; Epée bâtarde (**I** -10, D +1)

Chevalier Panthère (cavalerie)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	60	50	6	6	12	60	2	49	55	45	49	49	49

Compétences
Alphabétisation ; Coups assommants ; Coups précis ; Coups puissants ; Désarmement ; Equitation — Cheval ; Esquive ; Etiquette ; Héraldique ; Langage secret — Jargon des Batailles ; Spécialisations — Armes à 2 mains, Lance de cavalerie & Escrime

Possessions
Cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc/Bras/Jambes) ; Plastron de cuirasse (+1 PA — Tronc) ; Cagoule de mailles et Casque (2 PA — Tête) ; Epée à 2 mains (**I** -10, D +2)

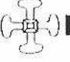
Citadin (pauvre)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	25	3	3	5	30	1	30	29	25	32	29	30

Compétences
Commerce ; Evaluation

Possessions
Canne ou Bâton ; 1D10 Pistoles ; 6D6 Sous





Citadin (classe moyenne)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	25	3	3	5	30	1	30	34	36	32	29	39

COMPÉTENCES
Commerce ; Evaluation ; 33% / Compétence d'Artisan

POSSESSIONS
Dague (**I** +10, D -2, Prd -20) ; Bourse contenant 1D6 Couronnes et 1D10 Pistoles ; 50% Sac à provisions

Citadin (aisé)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	25	3	3	5	30	1	30	39	36	32	29	45

COMPÉTENCES
Commerce ; Evaluation ; 50% / Etiquette

POSSESSIONS
Dague (**I** +10, D -2, Prd -20) ; Bourse contenant 2D10 Couronnes et 2D10 Pistoles ; 25% / Laquais

"Clampin"

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	22	3	3	5	29	1	29	19	19	19	19	19

COMPÉTENCES
50% / Mendicité ; 25% / Bagarre ; 25% / Escamotage ; 25% / Résistance à l'alcool ; 25% / Vol à la tire ; 10% / Fuite

POSSESSIONS
Vêtements en loques et crasseux ; 50% / 1D6 Sous ; 25% / Bouteille de tord-boyaux ; 5% / Maladie infectieuse

"Clampin" (ivre)

Comme ci-dessus mais tous les scores de Caractéristiques sont réduits de 1 ou de 10%. Les Clampins ivres ont 1D3 maladies infectieuses.

Domestique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	35	25	29	29	29	35

COMPÉTENCES
Cuisine ; Etiquette ; Héraldique

POSSESSIONS
1D10 Pistoles ; le reste au choix du MJ

Erudit

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	25	3	3	6	31	1	41	41	50	41	31	41

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance des runes ; Histoire ; Identification des plantes ; Langue étrangère ; Langue hermétique — Magikane ; Linguistique ; Numismatique ; Sens de la Magie ; 25% / Résistance à l'alcool

POSSESSIONS
Couteau ou Dague (**I** +10, D -2, Prd -20) ; Matériel d'écriture ; Bourse contenant 5D6 CO

Fonctionnaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	25	3	3	5	29	1	29	29	39	35	29	29

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Baratin ; Etiquette ; Langage secret — Classique ; 50% / Langue étrangère

POSSESSIONS
Vêtements chics (50% / Toge) ; Plume, encre, parchemin ; 30 Couronnes ; 10% / Diplômes universitaires

Gamin des rues

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	29	29	3	3	5	35	1	35	25	25	25	25	25

COMPÉTENCES
Mendicité ; 50% / Course à pied ; 25% / Vol à la tire

POSSESSIONS
Vêtements en lambeaux ; Petit bâton ; Sac de billes ; Mouchoir crasseux ; 75% / Lance-pierre ; 75% / Puces ; 25% / 1D6 Sous

Garde (ordinaire)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	39	32	39

COMPÉTENCES

Coups puissants ; Spécialisation — Escrime ; 75% / Désarmement ; 50% / Coups assommants ; 50% / Esquive ; 10% / Course à pied

POSSESSIONS

Cotte de mailles (1 PA — Tronc & Jambes) ; Casque (1 PA — Tête) ; Bouclier (1 PA, partout) ; Rapière (**I** +20, D -1) ; Dague (**I** +10, D -2, Prd -20) ; 25% / Arc normal et 20 flèches

Garde (d'élite)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	35	4	4	10	45	2	39	45	39	39	32	45

COMPÉTENCES

Coups assommants ; Coups précis ; Coups puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage secret — Jargon des Batailles ; Spécialisation — Armes à 2 mains & Escrime ; 50% / Force accrue (+1 en **F**) ; 50% / Résistance accrue (+1 en **E**)

POSSESSIONS

Cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc/Bras/Jambes) ; Plastron de cuirasse (+1 PA — Tronc) ; Cagoule de mailles et Casque (2 PA — Tête) ; 2 Dagues (**I** +10, D -2, Prd -20) ; Epée à 2 mains (**I** -10, D +2)



Garde du corps

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	3	8	40	2	29	29	29	35	29	29

COMPÉTENCES

Bagarre ; Coups assommants ; Coups puissants ; Désarmement ; Spécialisation — Armes de poing

POSSESSIONS

Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc) ; Coups-de-poing ; Dague (**I** +10, D - 2, Prd -20) ou Gourdin ; 1D20 Pistoles ; 50% / 1D6 CO

Homme de main

(manouvrier, charretier, supporter de Rotzball, etc.)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	29	29

COMPÉTENCES

25 % / Bagarre ; 25 % / Coups puissants ; 25 % / Lutte ; 25 % / Spécialisation — Armes de poing

POSSESSIONS

Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc) ; Gourdin ; Coups-de-poing (s'il possède la Spécialisation adéquate)

Mendiant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	35	3	4	5	30	1	29	29	29	29	29	24

COMPÉTENCES

Camouflage urbain ; Déplacement silencieux urbain ; Langage secret — Jargon des Voleurs ; Mendicité ; Pictographie — Voleur

POSSESSIONS

Sébile de mendiant ; Vêtements en lambeaux ; Canne ; Couteaux ; Puces

Viveur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	25	4	4	7	45	1	35	35	35	29	29	45

COMPÉTENCES

Etiquette ; Résistance à l'alcool ; Séduction ; Spécialisation — Escrime ; 90% / Jeu ; 50% / Sens de la répartie

POSSESSIONS

Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc) ; Rapière (**I** +20, D -1) ; Dague (**I** +10, D -2, Prd -20) ; Vêtements voyants et bijoux ; Bourse contenant 5D6 CO ; 75% / flasque de Schnaps

Voleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	25	3	4	5	35	1	35	29	29	29	29	31

COMPÉTENCES

Camouflage urbain ; Langage secret — Jargon des Voleurs ; Pictographie — Voleur ; 25% / Course à pied ; 25% / Evaluation

POSSESSIONS

Dague (**I** +10, D -2, Prd -20) ou Epée courte (à chances égales) ; 1D6 mouchoirs en soie ; 1D10 +5 Pistoles ; 1 ou 2 bibelots volés

Tableau des Principales Attractions

JOUR 1 : WELLENTAG

Lieu	Manifestation	Heures	PNJ principaux présents
Kriegerplatz	Défis au Champion	11-13 h	Dieter Schmiedehammer *, Ulrich Schutzmann, Johann Schwermutt, Petra Liebkosen, Siegfried Prunkvoll, Allavandrel Fanmaris
Grand Park	Fête des Bières	12-23 h	Dieter Schmiedehammer (19-23), Rallane Lafarel (18-23), Ulrich Schutzmann (21-22), Johann Schwermutt (17-18), Maximillian von Genscher (17-18), Kirsten Jung (17-18), Petra Liebkosen (17-18), Allavandrel Fanmaris (19-23), Gotthard Goebbels (13-15), Luigi Pavarotti (17-19)
Jardins Royaux	Gymnastes Elfes	14-16 h	Rallane Lafarel (14-15), Janna Eberhauer (15-16), Emmanuelle Schlagen, Petra Liebkosen
Kriegerplatz	Tournoi de tir à l'arc	14-16 h	Maximillian von Genscher, Siegfried Prunkvoll, Allavandrel Fanmaris *
Collège Royal de Musique	Déclamations des Bardes et Poètes	14-17 h	Rallane Lafarel (15-17) *, Katarina Tödbringer (15-17), Hildegarde Zimperlich (15-17), Kirsten Jung, Natasha Sinnlich (16-17), Allavandrel Fanmaris (16-17), Luigi Pavarotti
Bernabau Stadium	Combats de Minotaures	16-17 h	Dieter Schmiedehammer, Ulrich Schutzmann, Johann Schwermutt, Maximillian von Genscher
Jardins Royaux	Théâtre : « Songe d'une Vie d'Epée »	19-21 h	Katarina Tödbringer, Hildegarde Zimperlich, Johann Schwermutt, Albrecht Helseher, Kirsten Jung, Petra Liebkosen, Natasha Sinnlich, Siegfried Prunkvoll, Joachim Höflich, Karl-Heinz Wasmeier
Collège Royal de Musique	Récitals d'Opéra	19-22 h	Josef Sparsam, Janna Eberhauer, Ar-Ulric, Emmanuelle Schlagen, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti *

JOUR 2 : AUBENTAG

Lieu	Manifestation	Heures	PNJ principaux présents
Kriegerplatz	Défis au Champion	11-13 h	Dieter Schmiedehammer *, Maximillian von Genscher, Siegfried Prunkvoll
Grand Park	Fête des Bières	12-23 h	Dieter Schmiedehammer (20-23), Rallane Lafarel (20-23), Maximillian von Genscher (14-16), Kirsten Jung (22-23), Luigi Pavarotti (14-16)
Jardins Royaux	Gymnastes Elfes	14-16 h	Rallane Lafarel, Kirsten Jung
Kriegerplatz	Tournoi de tir à l'arc	14-16 h	Rallane Lafarel, Ulrich Schutzmann, Janna Eberhauer, Petra Liebkosen, Allavandrel Fanmaris *
Bernabau Stadium	Combats de Minotaures	16-17 h	Natasha Sinnlich, Siegfried Prunkvoll, Allavandrel Fanmaris, Gotthard Goebbels
Collège Royal de Musique	Déclamations des Bardes et Poètes	16-18 h	Dieter Schmiedehammer, Rallane Lafarel *, Ar-Ulric, Allavandrel Fanmaris (17-18), Luigi Pavarotti
Collège Royal de Musique	Opéra : « Le Barbare de Seville »	19-22 h	Katarina Tödbringer, Hildegarde Zimperlich, Gotthard Goebbels, Karl-Heinz Wasmeier
Jardins Royaux	Ménestrels Elfes	20-22 h	Johann Schwermutt, Janna Eberhauer, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Petra Liebkosen, Natasha Sinnlich, Luigi Pavarotti, Joachim Höflich

JOUR 3 : MARKTAG

Lieu	Manifestation	Heures	PNJ principaux présents
Kriegerplatz	Défis au Champion	11-13 h	Dieter Schmiedehammer *, Ar-Ulric, Kirsten Jung
Bernabau Stadium	Cracheurs de feu	12-13 h	Ulrich Schutzmann, Allavandrel Fanmaris
Grand Park	Fête des Bières	12-23 h	Dieter Schmiedehammer (20-23), Allavandrel Fanmaris (20-23), Luigi Pavarotti (14-16)
Kriegerplatz	Tournoi de tir à l'arc	14-16 h	Dieter Schmiedehammer *, Rallane Lafarel *, Kirsten Jung, Siegfried Prunkvoll, Allavandrel Fanmaris *
Jardins Royaux	Mimes, Théâtre, Réception de plein air	14-20 h	Dieter Schmiedehammer (18-20), Rallane Lafarel (16-19), Katarina Tödbringer (18-20), Hildegarde Zimperlich (18-20), Maximillian von Genscher (17-19), Albrecht Helseher (17-18), Janna Eberhauer (17-20), Ar-Ulric (19-20), Emmanuelle Schlagen (18-20), Kirsten Jung (18-20), Petra Liebkosen (16-20), Natasha Sinnlich (17-20), Siegfried Prunkvoll (16-18), Allavandrel Fanmaris (17-20), Gotthard Goebbels (17-19), Luigi Pavarotti (16-20)
Collège Royal de Musique	Chorale de la Vallée des Nains	14-16 h	Katarina Tödbringer, Hildegarde Zimperlich
Bernabau Stadium	Combats de Minotaures	16-17 h	Ulrich Schutzmann, Natasha Sinnlich, Gotthard Goebbels
Collège Royal de Musique	Déclamations des Bardes et Poètes	16-18 h	Johann Schwermutt, Janna Eberhauer (16-17), Emmanuelle Schlagen, Allavandrel Fanmaris, Karl-Heinz Wasmeier
Kriegerplatz	Montreur d'Eléphant	17-19 h	Dieter Schmiedehammer (17-18)
Collège Royal de Musique	Opéra : « Le Barbare de Seville »	19-22 h	Rallane Lafarel, Maximillian von Genscher, Kirsten Jung, Joachim Höflich

JOUR 4 : BACKERTAG

Lieu	Manifestation	Heures	PNJ principaux présents
Kriegerplatz	Défis au Champion	11-13 h	Dieter Schmiedehammer *, Rallane Lafarel, Ulrich Schutzmann, Johann Schwermutt, Maximillian von Genscher, Kirsten Jung, Natasha Sinnlich, Siegfried Prunkvoll, Karl-Heinz Wasmeier
Bernabau Stadium	Cracheurs de feu	12-13 h	Hildegarde Zimperlich, Janna Eberhauer, Emmanuelle Schlagen
Jardins Royaux	Sculptures Vivantes Druidiques	14-16 h	Rallane Lafarel, Katarina Tödbringer, Janna Eberhauer, Ar-Ulric (14-15), Emmanuelle Schlagen, Petra Liebkosen (14-15)
Grand Park	Foire aux chevaux	14-18 h	Dieter Schmiedehammer (14-15), Janna Eberhauer (16-18), Ar-Ulric (15-18), Siegfried Prunkvoll (15-18), Allavandrel Fanmaris (14-16), Gotthard Goebbels
Collège Royal de Musique	Chorale de la Vallée des Nains	15-17 h	Dieter Schmiedehammer, Ulrich Schutzmann, Kirsten Jung
Bernabau Stadium	Rotzball	15-17 h 18-20 h	Maximillian von Genscher Rallane Lafarel, Gotthard Goebbels
Kriegerplatz	Montreur d'Eléphant	17-19 h	Johann Schwermutt (18-19), Maximillian von Genscher (17-18), Petra Liebkosen (17-18), Luigi Pavarotti
Collège Royal de Musique	Opéra : « Le Barbare de Seville »	19-22 h	Josef Sparsam, Rallane Lafarel, Siegfried Prunkvoll, Luigi Pavarotti

Tableau des Principales Attractions

JOUR 5 : BEZAHLTAG

Lieu	Manifestation	Heures	PNJ principaux présents
Kriegerplatz	Danse sur glace	11-14 h	Rallane Lafarel *, Katarina Tödbringer (11-12), Hildegarde Zimperlich (11-12), Janna Eberhauer
Bernabau Stadium	Cracheurs de feu	12-13 h	Johann Schwermutt, Petra Liebkosen, Natasha Sinnlich, Allavandrel Fanmaris
Jardins Royaux	Sculptures Vivantes Druidiques	14-16 h	Petra Liebkosen (14-15)
Grand Park	Démonstrations aériennes des Flèches Rouges	15-16 h	Maximillian von Genscher, Albrecht Helseher, Janna Eberhauer, Emmanuelle Schlagen, Natasha Sinnlich
Bernabau Stadium	Rotzball	15-17 h 18-20 h	Dieter Schmiedehammer, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti Ulrich Schutzmann, Maximillian von Genscher, Allavandrel Fanmaris, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti
Collège Royal de Musique	Ménestrels Elfes	15-17 h	Rallane Lafarel *, Katarina Tödbringer, Hildegarde Zimperlich, Ar-Ulric, Kirsten Jung, Allavandrel Fanmaris*
Kriegerplatz	Exposition des Arts Héraldiques	17-18 h	Josef Sparsam, Johann Schwermutt, Ar-Ulric, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebbels, Joachim Höflich, Karl-Heinz Wasmeier
Collège Royal de Musique	Opéra : « Le Barbare de Seville »	19-22 h	Dieter Schmiedehammer, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Petra Liebkosen

JOUR 6 : KONIGSTAG

Lieu	Manifestation	Heures	PNJ principaux présents
Kriegerplatz	Danse sur glace	11-14 h	Rallane Lafarel *, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Allavandrel Fanmaris *
Collège Royal de Musique	Chœurs liturgiques	14-16 h	Josef Sparsam, Rallane Lafarel, Ar-Ulric, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Luigi Pavarotti, Karl-Heinz Wasmeier
Bernabau Stadium	Rotzball	14-16 h 17-19 h	Allavandrel Fanmaris, Gotthard Goebbels Dieter Schmiedehammer, Johann Schwermutt, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti
Grand Park	Parade & Joutes	14-18 h	Katarina Tödbringer (16-17), Hildegarde Zimperlich (16-17), Johann Schwermutt (14-15), Janna Eberhauer (14-16), Petra Liebkosen (14-16), Natasha Sinnlich (14-17), Siegfried Prunkvoll (14-17)
Kriegerplatz	Exposition des	17-18 h	Katarina Tödbringer, Hildegarde Zimperlich, Ulrich Schutzmann, Maximillian von Genscher, Siegfried Prunkvoll
Collège Royal de Musique	Opéra : « Le Barbare de Seville »	17-22 h	Ar-Ulric, Natasha Sinnlich
Grand Park	Illuminations du Bassin Sombre	21-23 h	Rallane Lafarel, Ulrich Schutzmann, Maximillian von Genscher (21-22), Albrecht Helseher, Janna Eberhauer, Emmanuelle Schlagen

JOUR 7 : ANGESTAG

Lieu	Manifestation	Heures	PNJ principaux présents
Kriegerplatz	Tournoi de ballon-aquatique	11-13 h	Rallane Lafarel, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Petra Liebkosen, Allavandrel Fanmaris
Bernabau Stadium	Rotzball, Finale	14-16 h	Dieter Schmiedehammer, Rallane Lafarel, Ulrich Schutzmann, Johann Schwermutt, Maximillian von Genscher, Natasha Sinnlich, Allavandrel Fanmaris, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti
Collège Royal de Musique	Chœurs liturgiques	14-16 h	Katarina Tödbringer, Hildegarde Zimperlich, Ar-Ulric, Siegfried Prunkvoll
Grand Park	Parade & Joutes	14-18 h	Personne
Collège Royal de Musique	Opéra : 1ère partie « L'Anneau des Umberogens »,	18-24 h	Josef Sparsam, Katarina Tödbringer, Hildegarde Zimperlich, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti, Joachim Höflich, Karl-Heinz Wasmeier
Grand Park	Illuminations du Bassin Sombre	21-23 h	Albrecht Helseher, Janna Eberhauer, Ar-Ulric, Emmanuelle Schlagen

JOUR 8 : FESTAG

Lieu	Manifestation	Heures	PNJ principaux présents
Grand Park	Parade & Joutes	14-18 h	Rallane Lafarel (17-18), Ulrich Schutzmann (16-17), Siegfried Prunkvoll (16-17)
Collège Royal de Musique	Opéra : 2ème partie « L'Anneau des Umberogens »	18-24 h	Josef Sparsam, Katarina Tödbringer, Hildegarde Zimperlich, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti, Joachim Höflich, Karl-Heinz Wasmeier
Grand Park	Illuminations du Bassin Sombre (Grand Final)	24-02 h	Dieter Schmiedehammer, Rallane Lafarel, Johann Schwermutt, Maximillian von Genscher, Albrecht Helseher, Janna Eberhauer, Kirsten Jung, Petra Liebkosen, Natasha Sinnlich, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti

Notes : Pour faciliter vos recherches, la fonction, le chiffre (correspondant à l'ordre dans lequel ils apparaissent dans le texte) et la page de référence de chaque PNJ principal vous sont fournis ci-dessous :

1. Josef Sparsam — Chancelier (p 36)
2. Dieter Schmiedehammer — Champion du Graf (p 38)
3. Rallane Lafarel — Ménestrel de la Cour (p 40)
4. "Princesse" Katarina Tödbringer — Fille du Graf (p 42)
5. Hildegarde Zimperlich — Chaperon de Katarina (p 44)
6. Commandant Ulrich Schutzmann — Grand Commandeur (p 46)
7. Général Johann Schwermutt — Grand Commandeur (p 46)
8. Maréchal Maximillian von Genscher— Grand Commandeur (p 46)
9. Albrecht Helseher — Grand Sorcier (p 49)
10. Janna Eberhauer — Substitut du Grand Sorcier (p 49)
11. Ar-Ulric — Grand Prêtre du culte d'Ulric (p 51)
12. Emmanuelle Schlagen — Dame de la Cour & Favorite du Graf (p 54)
13. Kirsten Jung — Dame de la Cour (p 56)
14. Petra Liebkosen — Dame de la Cour (p 56)
15. Natasha Sinnlich — Dame de la Cour (p 56)
16. Siegfried Prunkvoll — Chevalier Eternel (p 59)
17. Allavandrel Fanmaris — Grand Veneur (p 61)
18. Gotthard Goebbels — Président de la Guilde des Marchands (p 63)
19. Luigi Pavarotti — Médecin du Baron (p 65)
20. Joachim Höflich — Seigneur des Lois (Doppelgänger) (p 68)
21. Karl-Heinz Wasmeier — Seigneur des Lois (p 68)

Lorsque le nom d'un PNJ est suivi de chiffres entre parenthèses (ex. : (19-23)),
cela signifie que ce PNJ n'assistera pas à la manifestation dans son entier, mais seulement à une partie — les chiffres indiquent la tranche horaire.
Les PNJ dont les noms sont suivis d'un astérisque (*) participent activement à la manifestation concernée.
Pour savoir quels PNJ *accompagnent* quels autres, consultez leurs Fiches de référence individuelles.

Tableau Récapitulatif des Principaux PNJ

Nom	Race	Sexe	Age	Alg.	Rôle politique à la Cour	Influence sur le Graf	Rôle dans l'intrigue politique
Josef Sparsam (JSp)	H	M	57	N	Chancelier	ΔΔ	Contrôlé par Wasmeier (via la drogue)
Dieter Schmiedehammer (DS)	H	M	35	B	Champion du Graf	Δ	Contrôlé par Wasmeier (via l'hypnose)
Rallane Lafarel (RL)	E	M	96	B	Ménestrel de la Cour	Δ	Brave gars ; très concerné
Katarina Tödbringer (KT)	H	F	19	B	Fille du Graf	ΔΔΔ	Pas impliquée dans la politique
Hildegarde Zimperlich (HZ)	H	F	78	L	Chaperon de Katarina	Δ	Pas impliquée dans la politique
Ulrich Schutzmann (US)	H	M	50	N	Grand Commandeur	Δ (comme groupe)	Essayent de se tenir écartés de la politique
Johann Schwermutt (JSc)	H	M	46	N	Grand Commandeur		
Maximillian von Genscher (MvG)	H	M	43	B	Grand Commandeur		
Albrecht Helseher (AH)	H	M	64	N	Grand Sorcier	Δ (ensemble)	Mécontents contre l'impôt-parchemin
Janna Eberhauer (JE)	H	F	33	B	Substitut du Grand Sorcier		
Grand Prêtre Ar-Ulric (AU)	H	M	48	N	Représente les intérêts du clergé et des temples	Δ	Contrôlé par Wasmeier (via le chantage)
Emmanuelle Schlagen (ES)	H	F	28	N	Dame de la Cour, maîtresse du Graf	ΔΔ	Contrôlée par Wasmeier (via le chantage)
Kirsten Jung (KJ)	H	F	26	B	Dame de la Cour	0	Pas impliquée dans la politique

ΔΔΔ = Puissante　　ΔΔ = Modérée　　Δ = Modeste

NB : Ceux qui n'exercent pas eux-mêmes d'influence peuvent en avoir sur d'autres qui ont de l'influence sur le Graf Boris, et/ou posséder des informations utiles.

Josef Sparsam (JS)

Race : Humaine
Sexe : Masculin
Age : 57 ans
Rôle : Chancelier
Alignement : Neutre
Influence sur le Graf : Modérée ΔΔ

Objectifs/Ambitions/intérêts :
1. Maintenir sa position
2. Satisfaire ses besoins en drogue



Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

19-22 h : Récitals d'Opéra (Collège Royal de Musique)

Aubentag

Marktag

Dieter Schmiedehammer (DS)

Race : Humaine
Sexe : Masculin
Age : 35 ans
Rôle : Champion du Graf
Alignement : Bon
Influence sur le Graf : Modeste Ÿ



Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Son mariage imminent avec Kirsten Jung
2. Rester toujours "brave et honnête"

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

11-13 h : Défendre son titre de Champion (Kriegerplatz)
16-17 h : Regarder les Combats de Minotaures (Bernabau Stadium)
19-23 h : Fête des Bières (Grand Park) (+RL, AF)

Aubentag

11-13 h : Défendre son titre de Champion (Kriegerplatz)
16-18 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique)
20-23 h : Fête des Bières (Grand Park) (+RL, AF, KJ)

Marktag

11-13 h : Défendre son titre de Champion (Kriegerplatz) (+KJ)
14-16 h : Tournoi de tir à l'arc (peut tenter sa chance) (Kriegerplatz) (+KJ)
17-18 h : Montreur d'Eléphant (Kriegerplatz)
18-20 h : Réception de plein air (Jardins Royaux) (+KJ)
20-11 h : Fête des Bières (Grand Park) (+AF)

Tableau Récapitulatif des Principaux PNJ

Nom	Race	Sexe	Age	Alg.	Rôle politique à la Cour	Influence sur le Graf	Rôle dans l'intrigue politique
Petra Liebkosen (PL)	H	F	25	N	Dame de la Cour	0	Pas impliquée dans la politique
Natasha Sinnlich (NS)	H	F	26	M	Dame de la Cour	0	Pas impliquée dans la politique
Siegfried Prunkvoll (SP)	H	M	34	L	Chevalier Eternel (position totémique)	0	Pas directement impliqué dans la politique
Allavandrel Fanmaris (AF)	E	M	101	B	Grand Veneur	0	Pas directement impliqué dans la politique ; brave gars
Gotthard Goebbels (GG)	H	M	41	C	Président de la Guilde des Marchands et d'une des Kommissions de la Cité	0	Pas directement impliqué dans l'intrigue ; sale type
Luigi Pavarotti (LP)	H	M	37	N	Médecin personnel du Baron Stefan	Δ	Pas impliqué dans la politique — un "étranger"
Reiner Ehrlich (RE)	H	M	40	B	Seigneur des Lois	ΔΔΔ (comme groupe)	Contrôlé par Wasmeier (via la menace)
Joachim Höflich (JH)	H	M	51	N	Seigneur des Lois		En fait un Doppelgänger, allié de Wasmeier
Karl-Heinz Wasmeier (KHW)	H	M	39	M	Seigneur des Lois		Maître d'œuvre

ΔΔΔ = Puissante ΔΔ = Modérée Δ = Modeste

NB : Ceux qui n'exercent pas eux-mêmes d'influence peuvent en avoir sur d'autres qui ont de l'influence sur le Graf Boris, et/ou posséder des informations

Backertag

11-13 h : Défendre son titre de Champion (Kriegerplatz) (+KJ)
15-17 h : Chorale de la Vallée des Nains (Collège Royal de Musique) (+KJ)
17-18 h : Foire aux chevaux (Grand Park)

Bezahltag

15-17 h : Rotzball (Bernabau Stadium)
19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique) (+KJ)

Konigstag

17-19 h : Rotzball (Bernabau Stadium)

Angestag

14-16 h : Rotzball (Bernabau Stadium) (+RL, AF)

Festag

Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+RL, AF, KJ, PL, NS)

Wellentag

Backertag

19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique)

Bezahltag

17-18 h : Exposition des Arts Héraldiques (Kriegerplatz)

Konigstag

14-16 h : Chœurs liturgiques (Collège Royal de Musique)

Angestag

18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 1ère partie (Collège Royal de Musique)

Festag

18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 2ème partie (Collège Royal de Musique)

Wellentag

Rallane Lafarel (RL)

Race : Elfe
Sexe : Masculin
Age : 96 ans
Rôle : Ménestrel de la Cour
Alignement : Bon
Influence sur le Graf :

Modeste Ÿ

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Prouver qu'il n'est pas l'instigateur de l'impôt Nain
2. Concerné par la liaison entre Ar-Ulric et la Favorite du Graf
3. Sens du devoir civique

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

14-15 h : Regarder les Gymnastes Elfes (Jardins Royaux)
15-17 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique)
18-23 h : Fête des Bières (Grand Park) (+DS, AF)

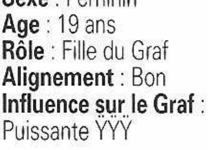
Aubentag

14-16 h : Regarder les Gymnastes Elfes (Jardins Royaux)
16-18 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique)
20-23 h : Fête des Bières (Grand Park) (+DS, AF, KJ)

Marktag

14-16 h : Tournoi de tir à l'arc (Kriegerplatz)
16-19 h : Réception de plein air (Jardins Royaux)
19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique)

"Princesse" Katarina Töbringer (KT)



Race : Humaine
Sexe : Féminin
Age : 19 ans
Rôle : Fille du Graf
Alignement : Bon
Influence sur le Graf :
Puissante ŸŸŸ

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Trouver un mari qui soit beau, grand, brun (éventuellement) et noble
2. Œuvres charitables
3. La sauvegarde de sa famille

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

15-17 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique) (+HZ)
17-21 h : Théâtre « Songe d'une Vie d'Epée » (Jardins Royaux) (+HZ)

Aubentag

19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique) (+HZ)

Marktag

14-16 h : Chorale de la Vallée des Nains (Collège Royal de Musique) (+HZ)
18-20 h : Réception de plein air (Jardins Royaux) (+HZ)

Hildegarde Zimperlich (HZ)



Race : Humaine
Sexe : Féminin
Age : 78 ans
Rôle : Chaperon de la "Princesse"
Alignement : Loyal
Influence sur le Graf :
Modeste Ÿ

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Loyauté envers le Graf
2. Protection de la "Princesse"
3. Expulsion de Pavarotti

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

15-17 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique) (+KT)
17-21 h : Théâtre « Songe d'une Vie d'Epée » (Jardins Royaux) (+KT)

Aubentag

19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique) (+KT)

Marktag

14-16 h : Chorale de la Vallée des Nains (Collège Royal de Musique) (+KT)
18-20 h : Réception de plein air (Jardins Royaux) (+KT)

Commandant de la Garde Ulrich Schutzmann (US)

Race : Humaine
Sexe : Masculin
Age : 50 ans
Rôle : Grand Commandeur
Alignement : Neutre
Influence sur le Graf :
Modeste Ÿ, en groupe

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Préserver les défenses de Middenheim
2. Superviser la Garde de la Cité pendant le Carnaval
3. Laisser les militaires en dehors de la politique

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz) (+JSc)
16-17 h : Combats de Minotaures (Bernabau Stadium) (+JSc, MvG)
21-22 h : Fête des Bières (Grand Park)

Aubentag

14-16 h : Tournoi de tir à l'arc (Kriegerplatz)

Marktag

2-13 h : Cracheurs de feu (Bernabau Stadium)
16-17 h : Combats de Minotaures (Bernabau Stadium)

Backertag

14-15 h : Sculptures Vivantes Druidiques (Jardins Royaux)
17-18 h : Visite au Temple de Shallya (+HZ)

Bezahltag

11-12 h : Championnat de Danse sur glace (Kriegerplatz) (+HZ)
15-17 h : Ménestrels Elfes (Collège Royal de Musique) (+HZ)

Konigstag

16-17 h : Parade & Joutes (Grand Park) (+HZ)
17-18 h : Exposition des Arts Héraldiques (Kriegerplatz) (+HZ)
18-19 h : Promenade du soir dans la haute ville (+HZ)

Angestag

14-16 h : Chœurs liturgiques (Collège Royal de Musique) (+HZ)
18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 1ère partie (Collège Royal de Musique) (+HZ)

Festag

18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 2ème partie (Collège Royal de Musique) (+HZ)
Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park)

Wellentag

Backertag

11-13 h : Regarder les Défis au Champion (Kriegerplatz) (+AF, KJ)
14-16 h : Sculptures Vivantes Druidiques (Jardins Royaux)
18-20 h : Rotzball (Bernabau Stadium)

Bezahltag

11-14 h : Championnat de Danse sur glace (Kriegerplatz)
15-17 h : Ménestrels Elfes (Collège Royal de Musique)

Konigstag

11-14 h : Championnat de Danse sur glace (Kriegerplatz)
14-16 h : Chœurs liturgiques (Collège Royal de Musique)
21-23 h : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+ES)

Angestag

11-13 h : Tournoi de ballon-aquatique (Kriegerplatz)
14-16 h : Finale de Rotzball (Bernabau Stadium) (+DS, AL)

Festag

17-18 h : Aller rire aux joutes (Grand Park)
Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+DS, AF, KJ, PL, NS)

Wellentag

Backertag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz) (+JSc, MvG)
15-17 h : Chorale de la Vallée des Nains (Collège Royal de Musique)

Bezahltag

18-20 h : Rotzball (Bernabau Stadium)

Konigstag

17-18 h : Exposition des Arts Héraldiques (Kriegerplatz)
21-23 h : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park)

Angestag

11-13 h : Tournoi de ballon-aquatique (Kriegerplatz)
14-16 h : Finale de Rotzball (Bernabau Stadium) (+JSc, MvG)

Festag

16-17 h : Parade & Joutes (Grand Park)

Wellentag

Backertag

12-13 h : Cracheurs de feu (Bernabau Stadium)
17-18 h : Accompagner la "Princesse" en visite au Temple de Shallya (+KT)

Bezahltag

11-12 h : Championnat de Danse sur glace (Kriegerplatz) (+KT)
15-17 h : Ménestrels Elfes (Collège Royal de Musique) (+KT)

Konigstag

16-17 h : Parade & Joutes (Grand Park) (+KT)
17-18 h : Exposition des Arts Héraldiques (Kriegerplatz) (+KT)
18-19 h : Promenade du soir dans la haute ville (+KT)

Angestag

14-16 h : Chœurs liturgiques (Collège Royal de Musique) (+KT)
18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 1ère partie (Collège Royal de Musique) (+KT)

Festag

18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 2ème partie (Collège Royal de Musique) (+KT)

Wellentag

Général Johann Schwermutt (JSc)



Race : Humaine
Sexe : Masculin
Age : 46 ans
Rôle : Grand Commandeur
Alignement : Neutre
Influence sur le Graf :
Modeste Ÿ, en groupe

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Préserver les défenses de Middenheim
2. Laisser les militaires en dehors de la politique

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz) (+US)
16-17 h : Combats de Minotaures (Bernabau Stadium) (+US, MvG)
17-18 h : Fête des Bières (Grand Park) (+MvG)
19-21 h : Théâtre « Songe d'une Vie d'Epée » (Jardins Royaux)

Aubentag

20-22 h : Ménestrels Elfes (Collège Royal de Musique)

Marktag

16-18 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique)

Maréchal Maximillian von Genscher (MvG)



Race : Humaine
Sexe : Masculin
Age : 43 ans
Rôle : Grand Commandeur
Alignement : Bon
Influence sur le Graf :
Modeste Ÿ, en groupe

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Préserver les défenses de Middenheim
2. Laisser les militaires en dehors de la politique

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

14-16 h : Tournoi de tir à l'arc (Kriegerplatz)
16-17 h : Combats de Minotaures (Bernabau Stadium) (+US, JSc)
17-18 h : Fête des Bières (Grand Park) (+JSc)

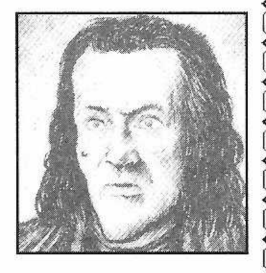
Aubentag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz)
14-16 h : Fête des Bières (Grand Park)

Marktag

17-19 h : Réception de plein air (Jardins Royaux)
19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique)

Albrecht Helseher (AH)



Race : Humaine
Sexe : Masculin
Age : 64 ans
Rôle : Grand Sorcier (Niveau 3)
Alignement : Neutre
Influence sur le Graf :
Modeste Ÿ, avec JE

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Abrogation de l'impôt-parchemin
2. Préserver les défenses de Middenheim

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

9-21 h : Théâtre « Songe d'une Vie d'Epée » (Jardins Royaux)

Aubentag

Marktag

7-18 h : Réception de plein air (Jardins Royaux)

Janna Eberhauer (JE)



Race : Humaine
Sexe : Féminin
Age : 33 ans
Rôle : Substitut de Grand Sorcier (Niveau 2)
Alignement : Bon
Influence sur le Graf :
Modeste Ÿ, avec AH

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Abrogation de l'impôt-parchemin

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

15-16 h : Gymnastes Elfes (Jardins Royaux)
19-22 h : Récitals d'Opéra (Collège Royal de Musique)

Aubentag

14-16 h : Tournoi de tir à l'arc (Kriegerplatz)
20-22 h : Ménestrels Elfes (Jardins Royaux)

Marktag

16-17 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique)
17-20 h : Réception de plein air (Jardins Royaux)

Backertag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz) (+US, JSc)
15-17 h : Rotzball (Bernabau Stadium)
17-18 h : Montreur d'Eléphant (Kriegerplatz)

Bezahltag

15-16 h : Démonstrations aériennes (Grand Park)
18-20 h : Rotzball (Bernabau Stadium)

Konigstag

17-18 h : Exposition des Arts Héraldiques (Kriegerplatz)
21-22 h : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park)

Angestag

14-16 h : Finale de Rotzball (Bernabau Stadium) (+US, JSc))

Festag

Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+JSc)

Wellentag

Backertag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz) (+US, MvG)
18-19 h : Montreur d'Eléphant (Kriegerplatz)

Bezahltag

12-13 h : Cracheurs de feu (Bernabau Stadium)
17-18 h : Exposition des Arts Héraldiques (Kriegerplatz)

Konigstag

14-15 h : Parade & Joutes (Grand Park)
17-19 h : Rotzball (Bernabau Stadium)

Angestag

14-16 h : Finale de Rotzball (Bernabau Stadium) (+US, MvG))

Festag

Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+MvG)

Wellentag

Backertag

12-13 h : Cracheurs de feu (Bernabau Stadium)
14-16 h : Créations champêtres (Jardins Royaux)
16-18 h : Foire aux chevaux (Grand Park)

Bezahltag

11-14 h : Championnat de Danse sur glace (Kriegerplatz)
15-16 h : Démonstrations aériennes (Grand Park) (+AH)

Konigstag

14-16 h : Aller rire aux Joutes des nobles (Grand Park) (+PL)
21-23 h : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+AH)

Angestag

21-23 h : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+AH)

Festag

Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+AH)

Wellentag

Backertag

Bezahltag

5-16 h : Démonstrations aériennes (Grand Park) (+JE)

Konigstag

21-23 h : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+JE)

Angestag

21-23 h : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+JE)

Festag

Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+JE)

Wellentag

Grand Prêtre Ar-Ulric (AU)

Race : Humaine
Sexe : Masculin
Age : 48 ans
Rôle : Grand Prêtre du Culte d'Ulric
Alignement : Neutre
Influence sur le Graf : Modeste Ÿ

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Récupérer les lettres compromettantes
2. Abrogation de l'impôt sur les temples
3. Préserver le pouvoir du culte d'Ulric

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

19-22 h : Récitals d'Opéra (Collège Royal de Musique)

Aubentag

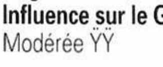
16-18 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique)

Marktag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz)
19-20 h : Réception de plein air (Jardins Royaux)



Emmanuelle Schlagen (ES)

Race : Humaine
Sexe : Féminin
Age : 28 ans
Rôle : Favorite du Graf
Alignement : Neutre
Influence sur le Graf :

Modérée ŸŸ

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Récupérer les lettres compromettantes
2. Préserver sa propre sécurité et sa position (si possible)

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

14-16 h : Gymnastes Elfes (Jardins Royaux) (+PL)
19-22 h : Récitals d'Opéra (Collège Royal de Musique)

Aubentag

20-22 h : Ménestrels Elfes (Jardins Royaux) (+KJ, PL, NS)

Marktag

16-18 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique) (+AF)
18-20 h : Réception de plein air (Jardins Royaux)

Kirsten Jung (KJ)

Race : Humaine
Sexe : Féminin
Age : 26 ans
Rôle : Dame de la Cour
Alignement : Bon
Influence sur le Graf : Aucune (0)



Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Son mariage avec le Champion du Graf

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

14-17 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique)
17-18 h : Fête des Bières (Grand Park) (+PL)
19-21 h : Théâtre « Songe d'une Vie d'Epée » (Jardins Royaux) (+PL, NS)

Aubentag

14-16 h : Gymnastes Elfes (Jardins Royaux)
20-22 h : Ménestrels Elfes (Jardins Royaux) (+ES, PL, NS)
22-23 h : Fête des Bières (Grand Park) (+DS, AF, RL)

Marktag

11-13 h : Regarder DS défendre son titre de Champion (Kriegerplatz) (+DS)
14-16 h : Tournoi de tir à l'arc (Kriegerplatz) (+DS)
18-20 h : Réception de plein air (Jardins Royaux) (+DS)

Petra Liebkosen (PL)

Race : Humaine
Sexe : Féminin
Age : 25 ans
Rôle : Dame de la Cour
Alignement : Neutre
Influence sur le Graf : Aucune (0)

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Acquisitions de richesses matérielles

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz)
14-16 h : Gymnastes Elfes (Jardins Royaux) (+ES)
17-18 h : Fête des Bières (Grand Park) (+KJ)
19-21 h : Théâtre « Songe d'une Vie d'Epée » (Jardins Royaux) (+KJ, NS)

Aubentag

14-16 h : Tournoi de tir à l'arc (Kriegerplatz)
20-22 h : Ménestrels Elfes (Jardins Royaux) (+ES, KJ, NS)

Marktag

16-20 h : Réception de plein air (Jardins Royaux)

Backertag

12-13 h : Cracheurs de feu (Bernabau Stadium)
14-16 h : Sculptures Vivantes Druidiques (Jardins Royaux)

Bezahltag

15-16 h : Démonstrations aériennes (Grand Park)
19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique)

Konigstag

11-14 h : Danse sur Glace (Kriegerplatz)
21-23 h : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+RL)

Angestag

11-13 h : Tournoi de Ballon-aquatique (Kriegerplatz) (+KJ, PL)
21-23 h : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+AU)

Festag

Wellentag

Backertag

14-15 h : Créations champêtres (Jardins Royaux)
15-18 h : Foire aux chevaux (Grand Park)

Bezahltag

15-17 h : Ménestrels Elfes (Collège Royal de Musique)
17-18 h : Exposition des Arts Héraldiques (Kriegerplatz)

Konigstag

14-16 h : Chœurs liturgiques (Collège Royal de Musique)
19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique)

Angestag

14-16 h : Chœurs liturgiques (Collège Royal de Musique)
21-23 h : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+ES)

Festag

Wellentag

Backertag

14-15 h : Créations champêtres (Jardins Royaux)
17-18 h : Montreur d'Eléphant (Kriegerplatz)

Bezahltag

12-13 h : Cracheurs de feu (Bernabau Stadium)
14-15 h : Créations champêtres (Jardins Royaux)
19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique)

Konigstag

14-16 h : Aller rire aux Joutes des nobles (Grand Park) (+JE)

Angestag

11-13 h : Tournoi de Ballon-aquatique (Kriegerplatz) (+ES, KJ)

Festag

Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+RL, AF, DS, KJ, NS)

Wellentag

Backertag

11-13 h : Regarder DS défendre son titre de Champion (Kriegerplatz) (+DS, RL, AF))
15-17 h : Chorale de la Vallée des Nains (Collège Royal de Musique) (+DS)

Bezahltag

15-17 h : Ménestrels Elfes (Collège Royal de Musique)
19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique) (+DS)

Konigstag

11-14 h : Danse sur glace (Kriegerplatz) (+AF)
14-16 h : Chœurs liturgiques (Collège Royal de Musique)

Angestag

11-13 h : Tournoi de Ballon-aquatique (Kriegerplatz) (+ES, PL)

Festag

Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+RL, AF, DS, PL, NS)

Wellentag

Natasha Sinnlich (NS)



Race : Humaine
Sexe : Féminin
Age : 25 ans
Rôle : Dame de la Cour
Alignement : Mauvais
Influence sur le Graf :
Aucune (0)

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Acquisition de pouvoir politique

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

16-17 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique)
19-21 h : Théâtre « Songe d'une Vie d'Epée » (Jardins Royaux) (+PL, KJ)

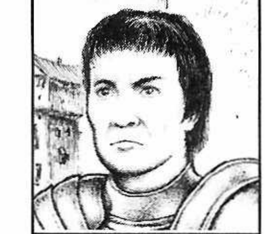
Aubentag

16-17 h : Combats de Minotaures (Bernabau Stadium)
20-22 h : Ménestrels Elfes (Jardins Royaux) (+ES, KJ, PL)

Marktag

16-17 h : Combats de Minotaures (Bernabau Stadium)
17-20 h : Réception de plein air (Jardins Royaux)

Siegfried Prunkvoll (SP)



Race : Humaine
Sexe : Masculin
Age : 34 ans
Rôle : Chevalier Eternel
Alignement : Loyal
Influence sur le Graf :
Aucune (0)

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Tout ce qui a trait à la chevalerie, etc.
2. Son devoir envers le Graf et Middenheim

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz)
14-16 h : Tournoi de tir à l'arc (Kriegerplatz)
19-21 h : Théâtre « Songe d'une Vie d'Epée » (Jardins Royaux)

Aubentag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz)
16-17 h : Combats de Minotaures (Bernabau Stadium)

Marktag

14-16 h : Tournoi de tir à l'arc (Kriegerplatz)
16-17 h : Réception de plein air (Jardins Royaux)

Allavandrel Fanmaris (AF)



Race : Elfe
Sexe : Masculin
Age : 101 ans
Rôle : Grand Veneur
Alignement : Bon
Influence sur le Graf : Aucune (0)

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Sybaritisme et hédonisme
2. Absoudre Rallane de son implication dans l'impôt Nain
3. Sens du devoir civique

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz)
14-16 h : Tournoi de tir à l'arc (Kriegerplatz)
16-17 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique)
19-23 h : Fête des Bières (Grand Park) (+DS, RL)

Aubentag

14-16 h : Tournoi de tir à l'arc (Kriegerplatz)
16-17 h : Combats de Minotaures (Bernabau Stadium)
17-18 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique)
20-23 h : Fête des Bières (Grand Park) (+DS, RL, KJ)

Marktag

12-13 h : Cracheurs de feu (Bernabau Stadium)
14-16 h : Tournoi de tir à l'arc (Kriegerplatz)
16-18 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique) (+ES)

Gotthard Goebbels (GG)

Race : Humaine
Sexe : Masculin
Age : 41 ans
Rôle : Président de la Guilde des Marchands
Alignement : Chaotique
Influence sur le Graf : Aucune (0)

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Protéger sa position
2. Acquérir plus d'argent et de biens matériels

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

13-15 h : Fête des Bières (Grand Park)
19-22 h : Récitals d'Opéra (Collège Royal de Musique)

Aubentag

16-17 h : Combats de Minotaures (Bernabau Stadium)
19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique)

Marktag

16-17 h : Combats de Minotaures (Bernabau Stadium)
17-19 h : Réception de plein air (Jardins Royaux)

Backertag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz)
15-16 h : Foire aux chevaux (Grand Park)
19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique)

Bezahltag

17-18 h : Exposition des Arts Héraldiques (Kriegerplatz)

Konigstag

14-17 h : Parade & Joutes (Grand Park)
17-18 h : Exposition des Arts Héraldiques (Kriegerplatz)

Angestag

14-16 h : Chœurs liturgiques (Collège Royal de Musique)
18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 1ère partie (Collège Royal de Musique)

Festag

14-17 h : Parade & Joutes (Grand Park)
18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 2ème partie (Collège Royal de Musique)
Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park)

Wellentag

Backertag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz)

Bezahltag

12-13 h : Cracheurs de feu (Bernabau Stadium)
15-16 h : Démonstrations aériennes (Grand Park)
17-18 h : Exposition des Arts Héraldiques (Kriegerplatz)

Konigstag

14-17 h : Parade & Joutes (Grand Park)
19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique)

Angestag

14-16 h : Finale de Rotzball (*Hé oui, c'est bien vrai !*) (Bernabau Stadium)

Festag

Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+RL, AF, DS, KJ, PL)

Wellentag

Backertag

14-18 h : Foire aux chevaux (Grand Park)
18-20 h : Rotzball (Bernabau Stadium)

Bezahltag

15-17 h : Rotzball (Bernabau Stadium)
17-18 h : Exposition des Arts Héraldiques (Kriegerplatz)
18-20 h : Rotzball (Bernabau Stadium)

Konigstag

14-16 h : Rotzball (Bernabau Stadium)
17-19 h : Rotzball (Bernabau Stadium)

Angestag

14-16 h : Finale de Rotzball (Bernabau Stadium)
18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 1ère partie (Collège Royal de Musique)

Festag

18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 2ème partie (Collège Royal de Musique)
Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park)

Wellentag

Backertag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz) (+RL, KJ)
14-16 h : Foire aux chevaux (Grand Park)
16-18 h : Rotzball (Bernabau Stadium)
19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique)

Bezahltag

12-13 h : Cracheurs de feu (Bernabau Stadium)
15-17 h : Ménestrels Elfes (Collège Royal de Musique)
18-20 h : Rotzball (Bernabau Stadium)

Konigstag

11-14 h : Danse sur Glace (Kriegerplatz) (+KJ)
14-16 h : Rotzball (Bernabau Stadium)

Angestag

11-13 h : Tournoi de Ballon-aquatique (Kriegerplatz)
14-16 h : Finale de Rotzball (Bernabau Stadium)

Festag

Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park) (+RL, KJ, DS, PL, NS)

Wellentag

"Herr Doktor" Luigi Pavarotti (LP)

Race : Humaine
Sexe : Masculin
Age : 37 ans
Rôle : Médecin du Baron Stefan
Alignement : Neutre
Influence sur le Graf :
Modeste Ÿ

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Sybaritisme et hédonisme
2. Bien-être du Baron Stefan
3. Conserver sa position

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

14-17 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique)

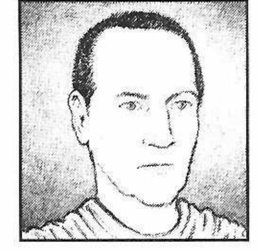
Aubentag

17-19 h : Fête des Bières (Grand Park)
19-22 h : Récitals d'Opéra (Collège Royal de Musique)

Marktag

12-16 h : Fête des Bières (Grand Park)
16-18 h : Déclamations des Bardes et Poètes (Collège Royal de Musique)
20-22 h : Ménestrels Elfes (Jardins Royaux)

Joachim Höflich (JH)



Race : Doppelgänger
Sexe : NA
Age : Semble avoir 45 ans
Rôle : Seigneur des Lois
Alignement : Neutre
Influence sur le Graf :
Puissante ŸŸŸ, en groupe

Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Maintenir sa position, puis
2. Prendre la place du Graf

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag

19-21 h : Théâtre « Songe d'une Vie d'Epée » (Jardins Royaux) (+KHW)

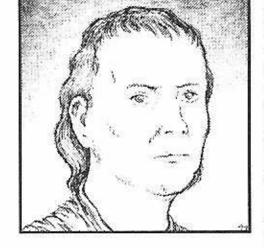
Aubentag

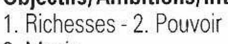
20-22 h : Ménestrels Elfes (Jardins Royaux)

Marktag

19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique)

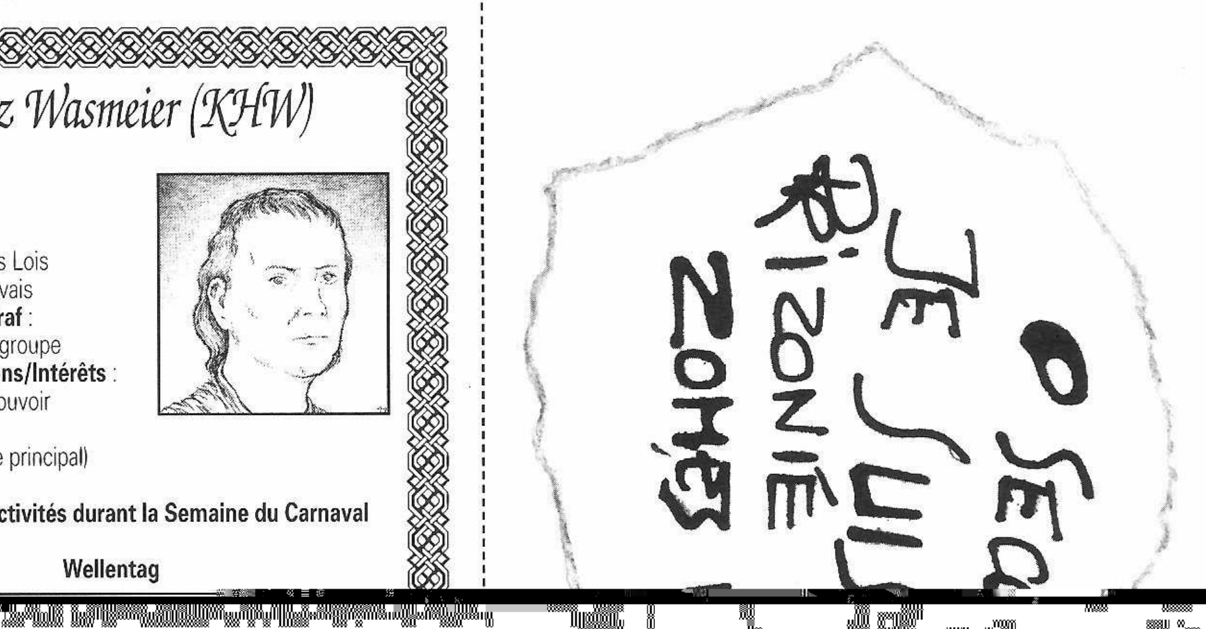
Karl-Heinz Wasmeier (KHW)

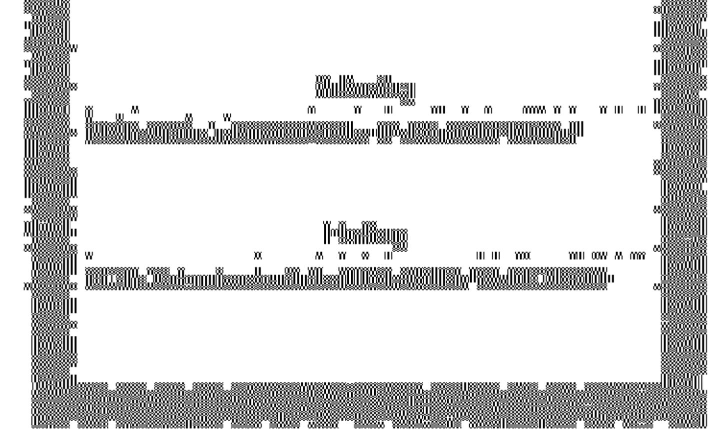


Race : Humaine
Sexe : Masculin
Age : 39 ans
Rôle : Seigneur des Lois
Alignement : Mauvais
Influence sur le Graf :

Puissante ŸŸŸ, en groupe
Objectifs/Ambitions/Intérêts :
1. Richesses - 2. Pouvoir
3. Magie
4. Chaos (voir texte principal)

Planning des Activités durant la Semaine du Carnaval

Wellentag





Backertag

Bezahltag

17-18 h : Exposition des Arts Héraldiques (Kriegerplatz) (+KHW)

Konigstag

14-16 h : Chœurs liturgiques (Collège Royal de Musique) (+KHW)

Angestag

18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 1ère partie (Collège Royal de Musique) (+KHW)

Festag

18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 2ème partie (Collège Royal de Musique) (+KHW)

Wellentag

Backertag

17-19 h : Montreur d'éléphant (Kriegerplatz)
19-22 h : Opéra « Le Barbare de Seville » (Collège Royal de Musique)

Bezahltag

15-17 h : Rotzball (Bernabau Stadium)
18-20 h : Rotzball (Bernabau Stadium)

Konigstag

14-16 h : Chœurs liturgiques (Collège Royal de Musique)
17-19 h : Rotzball (Bernabau Stadium)

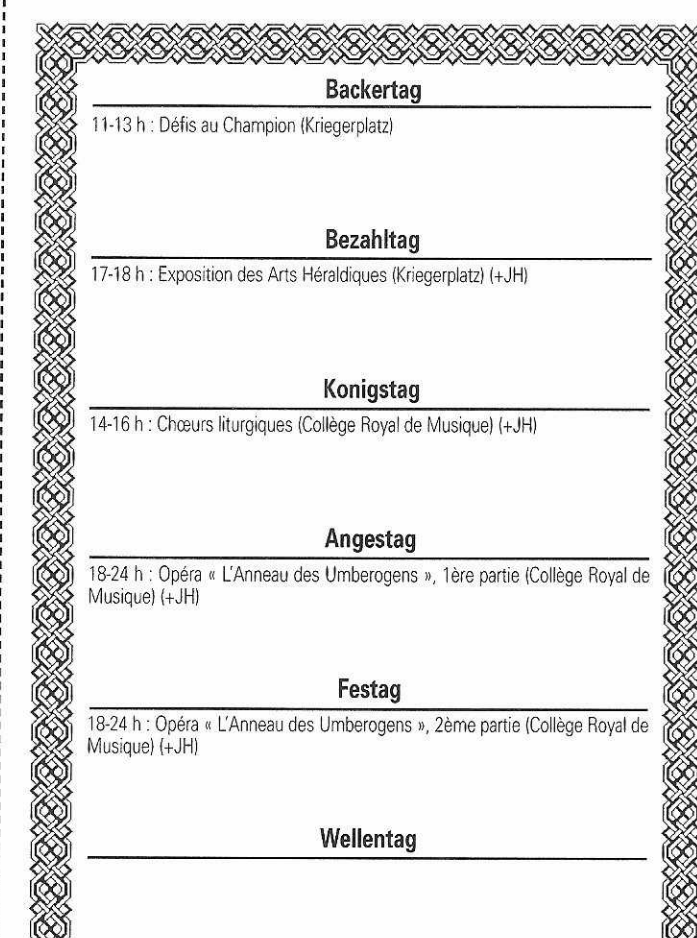
Angestag

14-16 h : Finale de Rotzball (Bernabau Stadium)
18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 1ère partie (Collège Royal de Musique)

Festag

18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 2ème partie (Collège Royal de Musique)
Minuit-02 h (Wellentag) : Illuminations du Bassin Sombre (Grand Park)

Wellentag



Backertag

11-13 h : Défis au Champion (Kriegerplatz)

Bezahltag

17-18 h : Exposition des Arts Héraldiques (Kriegerplatz) (+JH)

Konigstag

14-16 h : Chœurs liturgiques (Collège Royal de Musique) (+JH)

Angestag

18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 1ère partie (Collège Royal de Musique) (+JH)

Festag

18-24 h : Opéra « L'Anneau des Umberogens », 2ème partie (Collège Royal de Musique) (+JH)

Wellentag

Recopie ce diagramme de ta propre main, et laisse-le en évidence près du corps de Höflich.
N'oublie pas de détruire cet original.

N°12. Ottwanger Allée
Schwartz-Mauer Weg
OSTWALD

Nièce
Médecin
Menestrel
Seigneurs des Rois
Drogues
Balsam
Graf
Schmeihammer
Hypnose
Ar Ulric
Favorite
Forces Militaires
Princesse Schaperon
Lettres


PLAN 6
Middenheim
la Cité du Loup Blanc
N
Emplacements
1. Le Middenpalaz
2. Le Königsgarten
3. La Kriegerplatz
4. Stadium Bernabau
5. Le Bateau-Théâtre
6. Le Bon Espoir
7 Le Repos du Graf
8. L'Oie des Moissons
9. Le Mémorial de la Peste Noire
10. Le Temple d'Ulric
11. Temple de Véréna
12. La Guilde des Médecins
13. Bureaux de la Kommission pour les Intérêts des Elfes nains et halfelings
14. Le Begierbaden
15. L'Honorable Guilde des Législateurs
16. La Dernière Goutte
17. L'Abattoir de Fleischer
18. L'Atre Flamboyant
19. Le Rat Noyé
20. Chez Pfandleiher
21. L'Hospice des Manouvriers
22. Les Bières du Dragon
23. Le Collège Royal de Musique
24. La Lune Chantante
25. La Chute du Templier
26. Bureaux de la Kommission pour la Santé, l'Education et le Bien-Etre
27. Bureaux des Diligences de la Tour de Roc
28. Temple de Sigmar
29. L'Erudit
30. La Lune Rouge
31. La Guilde des Sorciers et des Alchimistes
32. Collège de Théologie
33. La Chapelle de Grungni
34. La Guilde des Maçons et des Architectes
35. Bureaux de la Kommission pour les Travaux Publics
36. Bureaux de la Guilde des Engingneurs Nains
37. Compagnie de Roulage Windhund
38. Temple de Shallya
39. Temple de Myrmidia
40. L'Oratoire de Mòrr
41. L'Ane Rieur
42. La Complainte du Ciel
43. Les Armes du Templier
44. L'Homme de Guerre
45. La Guilde des Marchands
46. Bureaux de la Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Impôts
47. Les Ecuries de Staller
48. Bureaux des Diligences du Loup Courant
Emplacements de l'Aventure
N1 Résidence du Commandant Ulrich Schutzmann
N2 Résidence du Général Johann Schwermutt
N3 Résidence du Maréchal Maximillian von Genscher
N4 Résidence du Seigneur des Lois Reiner Ehrlich
N5 Résidence du Seigneur des Lois Karl-Heinz Wasmeier
N6 Résidence du Substitut du Grand Sorcier Janna Eberhauer
N7 La Fosse
N8 Repaire de Brunhilde Klaglich
N9 Résidence d'Allavandrel Fanmaris
N10 Résidence de Gotthard Goebbels
Les Quartier de Middenheim
1 Résidentiels Classes Moyennes
2 Résidentiels Classes Supérieurs
3 Résidentiels Classes Inférieurs
4 Marchés
5 Bas quartiers
6 Spéciaux
7 Commerçants
a
B

Le Pouvoir Derrière le Trône

Aventure et Intrigue dans la Cité de Middenheim

Le Pouvoir Derrière le Trône est une aventure pour **Warhammer — Le Jeu de Rôle Fantastique** qui se déroule dans la Cité du Loup Blanc (présentée en détails dans le supplément **Middenheim — Le guide de La Cité du Loup Blanc**).

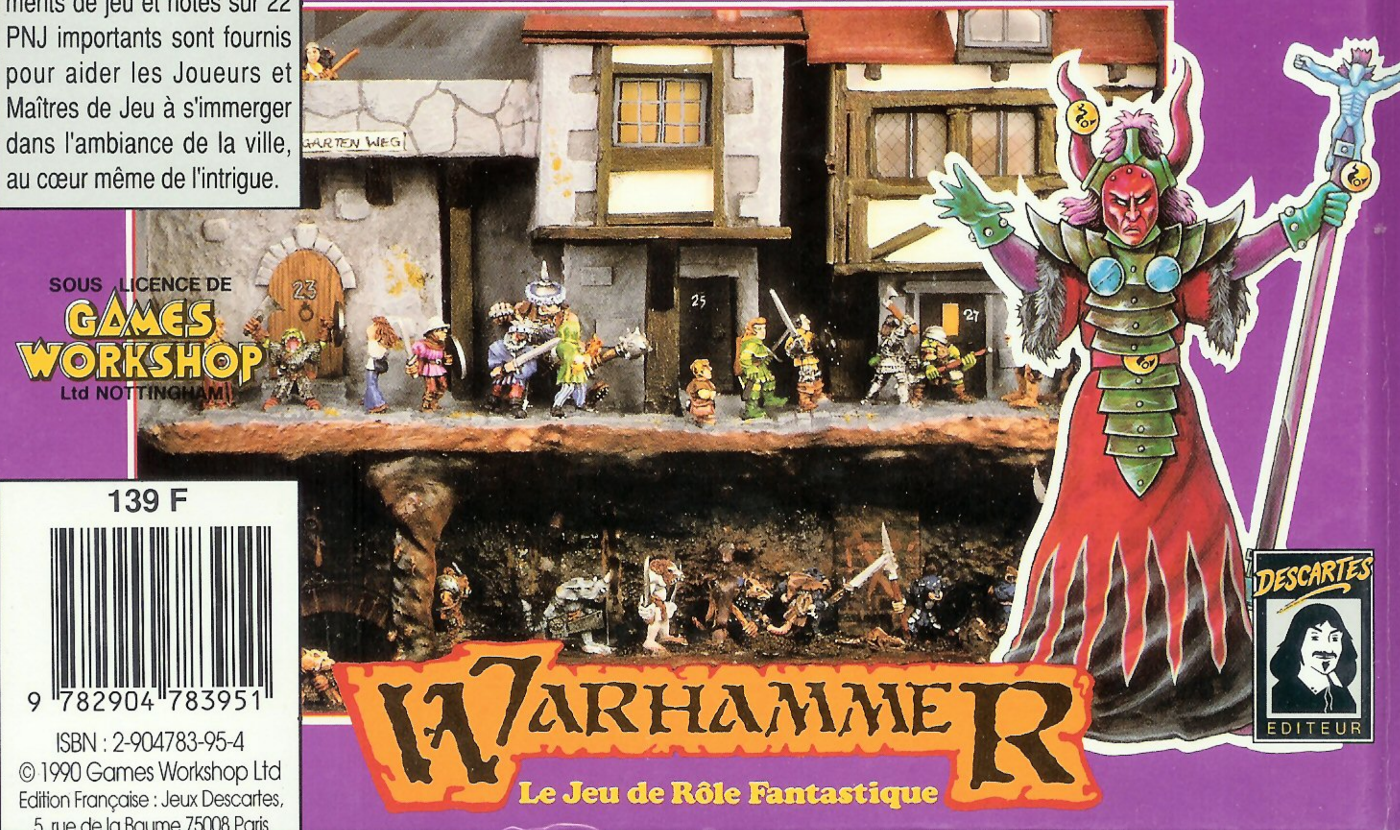
Dans ce livre sont rassemblés de nombreux détails sur le déroulement de la grande fête du Carnaval à laquelle les Personnages-Joueurs pourront participer ; depuis la réception de l'aristocratie, jusqu'au combat spectacle des minotaures. Des cartes, plans, documents de jeu et notes sur 22 PNJ importants sont fournis pour aider les Joueurs et Maîtres de Jeu à s'immerger dans l'ambiance de la ville, au cœur même de l'intrigue.

La petite fille se cache sous les couvertures et cherche le réconfort dans l'étreinte de sa poupée. En bas des escaliers elle entend des bruits de bataille. C'est là que ses parents, vaillamment, tentent de combattre les Hommes-bêtes. Silence... Quelques instants plus tard, la porte vole en éclats et des bruits de pas pesants s'approchent du lit...

Dans Middenheim, Il attend. On frappe à la porte et une femme entre dans la pièce. «Alors ?» dit-il. Elle s'approche du trône et s'agenouille devant Lui. Elle baisse les yeux. «Magister Magistri, »commence-t-elle, «ils l'ont. Elle est saine et sauve.» L'homme s'autorise un léger sourire de satisfaction. «Alors nous pouvons commencer,» dit-il «...nous pouvons commencer.»

Une attaque sauvage contre un village du Reikland et la Main du Chaos resserre son étreinte sur la plus grande des Cités Souveraines de l'Empire. Dans Le Pouvoir Derrière le Trône, le quatrième volet de l'épique campagne de L'Ennemi Intérieur, les aventuriers doivent affronter un défi plus important que tout ce qu'ils ont vécu jusqu'alors et ils se retrouvent plongés dans un climat de violence, de tromperie et d'intrigue.

Pour les citoyens de Middenheim, la Semaine du Carnaval approche à grands pas et les préparatifs vont bon train. Mais quand les aventuriers se joignent aux réjouissances, des rumeurs de mécontentement leur parviennent aux oreilles. Pendant que la population oublie tout pour fêter son carnaval annuel, les aventuriers doivent se battre contre le temps pour faire obstacle au but ultime du Chaos, la victoire totale. Mais ils doivent se montrer prudents, les servants du Chaos sont plus que jamais en alerte et ils ne reculeront devant rien pour détruire ceux qui s'opposent à eux.



139 F

9 782904 783951

ISBN : 2-904783-95-4

© 1990 Games Workshop Ltd

Edition Française : Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris